JOKER



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 258
januar 2015
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti, Quattro

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Se nadejamo, da se bo ta mesec dogajanje umirilo in bomo vsi skupaj lahko normalno zadihali ter se uživaško zabavali ob vseh lepih igricah, ki jih je prinesel Q4 2014. Predpraznično preobilje je v resnici - preobilno in marsikateri naslov je zavoljo tega spregledan.

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

"Ni me groza mojega mučitelja, ne dokončnega propada telesa, ne cevi pušk, ne senc na zidu, niti noči, ko bo na tla padla še zadnja bledikava zvezda bolečine. Groza me je slepe brezbrižnosti, strah me je tišine neusmiljenega, brezčutnega sveta." Te verze danskega pesnika je zapisala žrtev mučenja na steno celice. Bilo je pred desetletji, za časa argentinske diktature. Leta Gospodovega 2015 smo, pa se je nečlovečanska praksa končala? Vse prej kot to. Naj bo zaostala teokracija, kot je Iran, ali zahodna demokracija, kot je ZDA, običajen smrtnik lahko še vedno konča v zaporu zaradi napačnega razmišljanja. Tam faše tako raznoliko nagnusne in razčlovečevalske torture, da se ob branju poročil vprašaš, kje so meje domišljije. Hvala Bagru, da v zahodnem svetu razkritja takšnih početij vsaj izzovejo škandal, kot ga je sveže poročilo o izvitopirjenostih ameriške Cie. In hvala, ker živim v Sloveniji, kjer na puljenje nohtov in analno rehidracijo načeloma ne računam. Kljub dejstvu, da se je še do leta 1990 z Beethovnove ulice v Ljubljani razlegalo ječanje obdelovanih političnih jetnikov.
Obstaja pa zaplata na Zemlji, kjer mučenje in pobijanje drugačnih ne izzove škandala, temveč množične ovacije. Zaplata, ki je sama en ogromen zapor s 24 milijoni jetnikov. Imenuje se Severna Koreja. Njeni prebivalci praktično od leta 1950 niso le povsem oropani fizične in psihične svobode, kar je že samo po sebi neizrekljivost. Cele generacije so že sedem desetletij brez vedenja o kulturnem in miselnem napredku, ki je obogatil svet. Skoraj kot impi v Dungeon Keeperju, izolirani, izrabljeni in tepeni. Del jih sistemu sledi s srcem in oprani možgani, del pa zato, ker v nasprotnem primeru sledi krogla ali delovno taborišče. Googlanja o tipih mučenja, ki se tam izvajajo na stotisočih, osebam s slabim želodcem ne priporočam. Resnično prehudo. Cenjeno bralstvo pozivam k nečemu drugemu. Tam so zaprti ljudje, katerih prihodnost ni nič drugega kot trpljenje in črno brezno. Ki še danes zrejo v steno celice in z grozo ugotavljajo, da gre svet neusmiljeno in brezčutno naprej, mimo njih. Naš vsakdan je morda prenaphan z lastnimi obveznostmi. A vseeno: spomnimo se kdaj nanje. Morda bo prišel dan, ko bomo lahko tudi kaj storili. **McMungo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Naslovnica je pjongjanška. Zdaj upamo, da nam vdrejo v strežnike in dajo v javnost naše pogodbe ter izplačilne listke.

Siri in slični servisi so dandanes poluporabna obrobnost, toda kaj kmalu bosta prepoznava in sinteza govora naravni ter vsakdanji. Apujeva žlahta, ki pokriva dobršen del svetovnih helpdeskov, bo tedaj nepotrebna. Čas se izteka tudi za šablonske tolmače, ki jim bodo kmalu zavdali prevajalniki, kakršen je Bing Translate.

Roboti nam bodo vzeli službe, bijejo plat zvona delavske stranke v najbolj naprednih deželah. Par nedavnih študij je namreč pokazalo, da bodo zgolj v Angliji avtomatski procesi v naslednji dekadi nadomestili deset milijonov delovnih mest. Seveda trend sam po sebi ni nič novega. Avtomobile sestavljajo motorizirane roke že pol stoletja, banko-, parko- in drugi avtomati pa so človeku pričeli krasti kruh, še preden je o njih zapel Domicelj. A po industrijski revoluciji in avtomatizaciji proizvodnje prihaja nov rod samodejnosti, tak, ki ne bo zgolj motoričen, marveč inteligenten. Ni ti treba biti futurolog, da se zavedaš tega bližnjega premika v naši civilizaciji. Mnenja se krešejo le v tem, kakšen bo predznak spremembe. Se nam obeta startrekovska ali bladerunnerjevska bodočnost?

Podobe prihodnosti izpred petdesetih let so brez izjeme prikazovale človekolike robote, ki opravljajo vsakdanja dela. Vizionarji se niso motili v vsebini, le v obliki. Naši pomočniki ne bodo androidi, kakor rečemo humanoidnim mašinam, kajti ti so bolj hec kot resna smer. Stvarnik je nas izdelal po lastni podobi, mi pa smo si zadali izziv, da vajo ponovimo. A naša forma ni niti praktična, niti si je ne želimo, vsaj ne pretirano verne. Kositrnik, C3PO in Hondin Asimo so nam zabavni, medtem ko nas novejši aktroidi in ginoidi (ženski androidi) zavoljo svoje priljudne odljudnosti strašijo. Sodobno 'botstvo zato nima para nog in rok, marveč je neotipljiv skupek kode v navezi z ustrezno periferijo. Robot kot tak ne vozi avtomobila, ne sesa stanovanja, ne poriva vozička in se ne vojskuje. On *je* avto, sesalnik, brezpilotno letalo, invalidski voziček ali nek oblačni servis, ki inteligentno streže uporabniku.

Da opraviš nakup brez blagajničarke že v vsakem drugem merkatorju, da so telefonske receptorke le še preusmerjevalniki, da na cestninski postaji ni delavca in da fotografije v štacuni natisneš instantno brez posredovanja človeka, se nam zdi samoumevno. Toda razen finančnega vložka pravzaprav ni ovir za robotizacijo nebroja rutinskih služb, ki jih računalnik opravi bolje in hitreje. Naj gre za skladiščnike ali knjižničarje, peke hamburgerjev ali računovodje, telemarketing ali zavarovalne agente. Spisek konkretnih primerov se daljša vsako leto, pri čemer za mnogokaj sploh ni potreben stroj v pravem pomenu besede, marveč dobesedno le koda.

Neznaten, a dober primer je časopisno ugankarstvo. V angleško govorečem svetu križanke, rebuse in slične enigme ustvarjajo programi, le pri nas plačujemo ljudem za čisto obrtniške, nenavdahnjene križanke. Pravzaprav celotno revijo Kih lahko sestavi navaden PC. Celo haikuje pesnijo mobilniške aplikacije! Računalnik ne more nadomestiti pesnika, vseeno pa jemlje vrednost njegovemu talentu. Prešeren je laške enajsterce ujemal iz glave ob sveči na papir, nato so prišli odzadnji slovarji, s katerimi je lahko postal poet vsakdo, danes že obstajajo rimarski generatorji.

Eno od del, ki bi se nam še pred desetletjem zdelo za robote neizvedljivo, je novičarstvo. Ameriške medijske hiše že uporabljajo algoritme, ki sami od sebe iz osnovnih podatkov baseballske tekme ali seizmološkega poročila sestavijo in instantno objavijo faktološko vest o športnem dogodku ali potresu. Človeški komentarji, dopolnitve in izjave sledijo kasneje, saj je v tistem trenutku pomembna le hitra dostava informacije. Pri tem ne gre za alinejast niz dejstev, marveč za čisto veljaven prispevek, celo začinjen s kakšno frazo ali metaforo. V nekaj letih naj bi bili ti programčki in obrazci tako dodelani, da bodo lahko sceloma nadomestili dežurno kroniko. Seveda pa nadzor inteligentnega človeka še vedno mora biti, da ne pridejo ven zmazki, kakršne si googletranslatovsko privošči naša 'najbolj obiskana spletna stran'.

Če je mašinerija do nedavnega nadomeščala najnižji sloj proletariata, fizikalce oziroma modre ovratnike, zdaj z velikim korakom vstopa v pisarniške zelnike belih ovratnic. Računalniki delajo 24/7, ne terjajo dodatkov, nimajo čikpavz in vmes ne gledajo nagih bab. V turbokapitalizmu, kjer podjetja kljub družini prijaznemu zunanjemu obrazu zanima izključno dobiček, je to edino pomembno. V ZDA se je denimo recesija zaključila že pred nekaj leti, dobički zopet rastejo, zaposlenost pa ne. Naša družba je čedalje bolj produktivna, vendar za to ne potrebuje delavcev. Apple in Google sta skupaj vredna skoraj tisoč milijard, pri čemer zaposlujeta komaj 150 tisoč ljudi. Še mnogo večji razkorak kaže Instagram. Njegova ocenjena vrednost je 30 milijard, medtem ko jih v oddelku dela le nekaj deset. Kodak, fotografski gigant nekega drugega časa, je tistihmal dajal službo več kot sto tisočim.

Po Moorovem zakonu, ki predvideva podvajanje zmogljivosti čipovja na poldrugo leto, prihajajo vedno nove tehnikalije in možnosti. Siri in slični servisi so dandanes poluporabna obrobnost, toda kaj kmalu bosta prepoznava in sinteza govora naravni ter vsakdanji. Apujeva žlahta, ki pokriva dobršen del svetovnih helpdeskov, bo tedaj nepotrebna. Čas se izteka tudi za šablonske tolmače, ki jim bodo kmalu zavdali prevajalniki, kakršen je Bing Translate. Avtonomna vozila z radarji, lidarji in kamerami že umejo voziti docela samostojno. Resda se nam danes to zdi nepredstavljivo, vendar bodo v roku desetih let ti sistemi ogrozili službe kamionarjev. Slični premiki se napovedujejo v zdravstvu, farmaciji, šolstvu, mestnem redarstvu in celo advokaturi. Žal pri tem ne bo humane sentimentalnosti: v prednosti bo tista ustanova, ki bo prej uvedla novitete. To se ne bo zgodilo prvič v naši zgodovini.

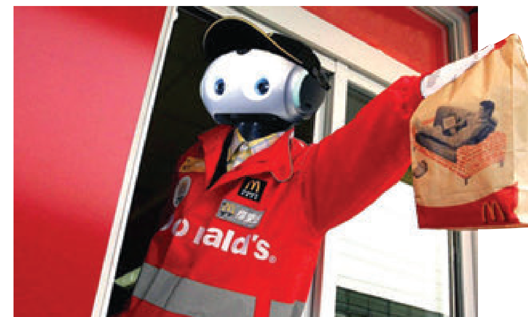
Na robotizacijo slehernega opravila lahko gledamo pozitivno in se naslanjamo na pretekle izkušnje civilizacije. Parni stroj, tekoči trak, kombajn in podobne velike iznajdbe so zreducirale potrebo po številnih človeških rokah, a vselej so se zaradi napredka našla nova, dotlej še neslutena delovna mesta. Lahko da bo tudi sedaj človeka obdržalo v sedlu ustvarjanje dodane vrednosti, ki jo je zmožen le naš um. Nekateri celo zagovarjajo, da bo zaradi avtomatizacije cele vrste opravil ljudem ostalo več časa za uživanje v življenju in beseda 'služba' bo v prihajajočem veku nanovo definirana. Roboti nas po tem videnju peljejo v utopijo, kjer bo avtomat naš brat.

Na žalost je komunistična vizija, v kateri stroji delajo, mi pa prejemamo od države univerzalni dohodek in enakopravno ždimo na polnih ritih, nekam naivna. Bolj verjetna je distopična slika s še večjim razkorakom tako med sloji kot državami. Na tranzicijo, ki se ima zgoditi hitreje od kateregakoli gospodarskega premika doslej, kratkomalo nismo pripravljeni. Znabiti bo prehitela celo najbolj razvite narode. Ni napačna misel, da človeštvo bolj kot tehnološko potrebuje družbeno spremembo. Toda izzivi, ki jih prinašata robotizacija in v naslednjem koraku umetna (pre)inteligenca, niso na radarju vsakdanjih resnih problemov splošne javnosti. Navaden Zemljan se pač ne ukvarja z ZF-možnostjo, da nam bodo zavladali in nas podjarmili "neumni računalniki, ki itak nikoli ne delujejo tako, kot bi morali." Tudi zato naše šolstvo še vedno deluje po starem ključu in vzgaja poklice, ki bodo čez dvajset let nerabni, dasi je mnenje strokovnjakov o trgu dela v bližnji prihodnosti enotno.

V svetu robotov torej ne bomo imeli zgolj brezposelnosti, marveč veliko nezaposljivost. Kaj se bo z milijoni delavcev za tekočim trakom zgodilo z napovedano popolno robotizacijo tovarn elektronike, med njimi Foxconna, ki daje riž kakšnemu milijonu? Kje bo delala neuka raja, ko bo McDonalds razširil že preizkušane avtomatske blagajne in uvedel robotske obračalce plesk? Voltaire je modro zapisal, da nas delo osvobaja treh velikih zla: dolgočasja, pregrehe in pomanjkanja. Resničnost citata se bo dokazala, ko bo na planetu blizu deset milijard primerkov najvišje življenjske vrste, katere dobršen del ne bo imel nobene družbenokoristne veščine.

Marsikdo bi pomislil, da se tovrstne spremembe dogajajo ves čas in da je prididanje nesmiselno. A tokratna smer ni niti približno zvezna, marveč se krivulja napredka naglo dviguje. Omenjanje letnic v prerokbah je sicer nehvaležno početje in butična Slovenija ne bo jezdila na prvih valovih široke avtomatizacije. Vseeno pa vpliv bo. Primer na prvo žogo je Amazon, ki vsako leto podvoji izvoz na sončno stran Alp. Roboti v njihovih skladiščih in dronska dostava bodo omogočili še nižje cene, kar bo posledično prizadelo slovenskega trgovca. Proti temu se ne da boriti, edina rešitev za človeka so posebna znanja, ki bodo prišla do izraza tudi v avtomatni futuri. To imej v mislih pri lastnem izobraževanju oziroma ko usmerjaš v življenje svoje mladiče. Službi programerja in softverskega arhitekta bosta bržda še lep čas zagotovljeni, ravno tako vsa dela, ki vključujejo domišljijo, ustvarjalnost, razsodnost in empatijo. Ko bo tega zmožen takisto računalnik, kar nekateri napovedujejo že za sredino stoletja, pa bomo imeli precej večji problem ...

David Tomšič

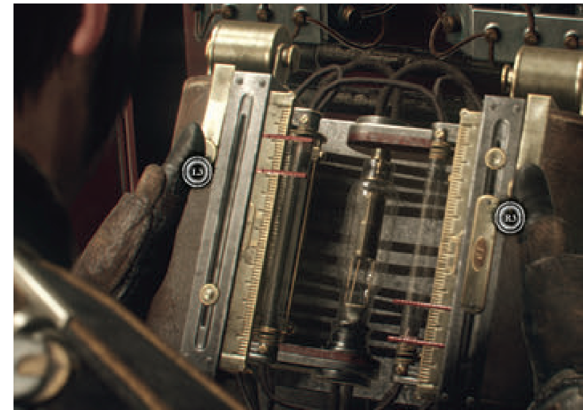




The Order: 1886







Gears of War je fletna serija tretjeosebnih streljank, a marsikomu mišičnjaški amerikanski protagonisti res niso bili blizu. Fenix in druščina so navsezadnje izgledali, kot bi ušli iz losangeleškega geta ali spota Limp Bizkita. Taki bi znali na svoj račun priti v podobnem, a drugačnem The Order: 1886 za playstation 4. Šlo bo za drugoosebno, izza ramensko streljanko, ki pa bo postregla z intrigantnim, navdahnjenim okoljem vzporednega viktorijanskega sveta. Tam bomo lahko Teslove najbolj zblojene umotvore zares prijeli v roko in z njimi kurili volkodlake!

Orderjev univerzum se je namreč v davnih časih odcepil od resničnega, ko se je nekomu po vsem sodeč uspelo spariti z volkom. Nastali so ljudje z zverskimi telesnimi značilnostmi – 'half breeds'. Pravi človeki do teh bitij z neestetsko količino dlake čutijo odpor in pride do spopadov, ki prerastejo v vojno. V njej pa volčji hibridi spričo večje telesne moči vse bolj zmagujejo. Preobrat prinese šele industrijska revolucija, ki da ljudem v roke konkretna orožja, s katerimi se lahko kosmatežem zoperstavijo. Neba mest v 19. stoletju tako prekrivajo lise velikih stražnih cepelinov, tovarne bljuvajo mitraljeze in topove, ulice pa nadzorujejo oklepljeni policisti z električnimi pendreki in radijsko povezavo s štabom. Elita med protivolčjimi borci je red Arthurjevih Vitezov okrogle mize, ki se je skozi stoletja preobrazil iz meče vihtečih vojščakov v komandose z mitraljezi, snajpericami in elektromagnetnimi granatami. Na voljo jim je namreč najboljši arzenal, kar ga premore človeštvo, vključivši serum Black Water za podaljšanje življenja in supermoči. Trikrat ugibaj, koga bomo v Orderju igrali!

V ospredju bo četverica najvidnejših članov reda: Galahad kot naš lik in njegovi kameradi Percival, Lafayette ter Isabeau. Po ozkih ulicah Londona se bodo prebijali tako, da bodo eden drugemu krili hrbet. Vendar težava ne bo le v tem, da bodo iz teme nanje prežali pošastki, ki morejo z enim zamahom človeka preklati na dvoje. Izčrpavajoča totalna vojna je človeške režime pahnila v avtoritarno politiko in vznikajo uporniške teroristične skupine, ki terjajo več svobode. Arthurjevci bodo morali v gnilem londonskem podzemlju zgruntati, kdo stoji za temi spletkami.

To bodo večidel ugotavljali z glasnimi salvami svinca. Ob uzretju sovragov se bomo stiskali ob zaklon in čezenj pošiljali dobro merjene krogle v čela dovolj nespametnih, ki bodo moleli glavo izza vogala. Način igranja bo veteranom Gearsov torej znan, Order pa bo vestno povzel tudi naprednejše značilnosti. Falote bomo iz kritja bezali z ročnimi granatami ali pritekli do njih in jim zarinili kopito v gofljo. Elegantna viktorijanska arhitektura bo v velikem kontrastu z letečimi črevci, saj bo v mlatenju kaj malo prefinjenosti – krvavo bo in surovo. Vitezi do nasprotnikov ne bodo poznali usmiljenja in lahko jih boš zagrabil, potegnil čez mizo in jim razbil zobe na robu. Pri tem bo špil uporabil QTE-zaporedja, med katerimi boš mogel gledati naokrog in izbrati, ali boš teroristu zlomil vrat ali nogo. Potem bo špasa konec, ko bo prišel prvi volkodlak in te zalučal v steno kot bejzbolsko žogo.

No, več sto let stari bojevniki bodo zanje poznali vrsto protistrupov. Vodja njihovih laboratorijev bo sam Nikola Tesla, ki so ga prepričali, da je po miroljubnih umotvorih napočil čas, da napravi še stvari, ki luknjajo, kurijo in raztelešajo. Galahad in druščina bodo tako vihteli električne puške za pošiljanje strel in strojnice z zažigalnimi izstrelki, ki bodo zmogli upliniti kritje malopridnežev. Krepalice bodo imele dva načina delovanja, pa še po dve boš mogel nositi na hrbtu. V predogledni inačici, ki smo jo imeli priliko igrati, brzostrelke prav fino rožljajo v rokah in farbajo stene s krvjo nesrečnežev. In kot da to ni dovolj, nam bo omenjeni serum omogočil še upočasnjevanje dogajanja, med katerim bo moč hitrostrelno položiti cele horde nasprotnikov! Po drugi plati ne boš mogel računati na žive soigralce. Četudi četverica borcev nakazuje na moštveno igro, bo Order namreč v celoti samotarska izkušnja! V njej ne bo ne tekmovalnega, ne sodelovalnega večigralstva.

Dogajanje bo torej osredotočeno na Galahada, ki se bo med sekvencami pokanja sem in tja prihuljeno motal naokrog in pridaničem zabadal nož med rebra. S tem si bo igra nadela srhljivejše tone, ko se bomo po zakotnih ulicah šli slepe miši z zvermi. Avtorji iz kalifornijske skupine Ready at Dawn so v te dele vdelali kopico miniiger, ki naj bi poudarile slikovito tehniko zgodnje industrijske dobe. Z naravnavanjem elektronk bomo na primer cvrli električne sisteme in se prebijali skozi ključavnice. Takšni predahi med akcijo bodo pomembni, ker bo naslov močno gradil na napeti in vzdušni pripovedi, polni zarotniških preobratov in skritih namenov. S prelestno animiranim dogajanjem, ki bo izkoristilo moč PS4, nam bodo skušali narisati svet mrkih mož s cilindri, atentatorjev s pištolami v rokavih in meči v sprehajalnih palicah. Pa tajinstvene pošasti, ki jih bomo preganjali širom zračnih ladij, med parnimi stroji tovarn in cvrkutajočimi tuljavami elektrarn.

Skratka, zmes Sherlocka Holmesa in Lovecrafta z žarkovnimi topovi spod rok Nikole Tesle, s ščepcema steampunka in kralja Arthurja. Hudo. Zdaj je le vprašanje, ali bo nenavadno okolje dovolj impozantno, da bo preseglo zlajnanost rešetalskega recepta. Avtorji obljubljajo presenečenja: za vzorec so na primer pokazali tapkanje po dual shocku za pošiljanje Morsejeve abecede ... (ag) ***Sony za PS4, 20. februarja***

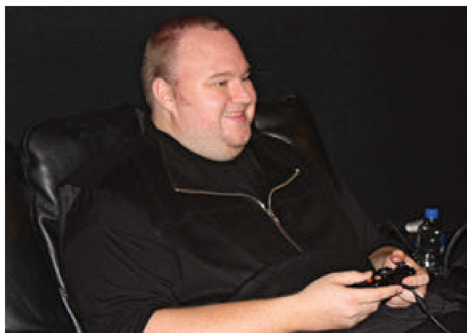
Božični plazilski napad na PSN in Xbox Live

Ne onih plazilskih alienov iz teorij zarot, marveč hekerske skupine Lizard Squad, ki je z lanskimi lumparijami postala nova šiba božja igralskih podjetij. Spomnimo: grupa je že avgusta 2014 prvič vzela na muho Playstation Network in ga za ves dan vrgla po tleh, nakar so si predrzneži privoščili še prezidenta Sony Online Entertainmenta Johna Smedleyja in z lažno prijavo o bombi prizemljili letalo, s katerim bi moral leteti. Napade so mesec zatem uperili proti strežnikom Destinyja in Call of Duty: Ghosts, veliki finale pa prišparali za konec leta.



Plazilska grupa svoja napadalna orodja celo ponuja v nakup. Toda možje postave ji že dihajo za ovratnik in so aretirali ljudi v Britaniji ter na Finskem.

Prav na božični večer, ko je bilo ogromno ljudi doma in morda celo vklapljalo frišno odpakirane darilne xboxe ter playstatione, so so sprožili širokopotezni napad vrste DDoS na Microsoftovo in Sonyjevo omrežje. Prvega so onemogočili za ves dan, PSN pa celo za tri. Poudariti gre, da ni šlo za vdor, s katerim bi odtujili podatke, kakor se je nedavno pripetilo Sonyjevi filmski izpostavi. Izvedli so juriš s preobremenitvijo, ko so z množice zombijskih računal po svetu, tako imenovanega botneta, hkrati sprožili zahtevke za obisk, ciljni sistemi pa so se pod navalom sesedli.
Grupa svoje 'podvige', s katerimi so se ažurno bahali na Twitterju, opravičuje kot nujne ukrepe. Z njimi *"hočejo pokazati na diletantsko zaščito Microsoftovega in Sonyjevega omrežja."* Res je, da so akcijo napovedali že novembra in zato trdijo, da so težave posledica nesposobnosti velikih firm. Toda pred napadi DDoS ali Distributed Denial of Service pravzaprav zanesljive obrambe ne poznamo, če so izpeljani zavzeto. Botneti lahko obsegajo na desettisoče z virusi in trojanci okuženih računalnikov po svetu, morda tudi tvojega, nad katerimi hekerji prevzamejo delni nadzor.

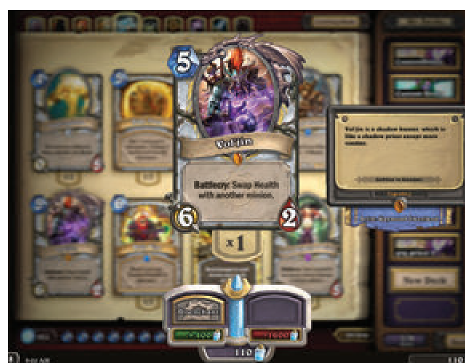


Nemec / Hongkongčan / Novozelandec, bivši pirat / heker in milijonarski preserator Kim je menda podkupil napadalce. Človek je med drugim tudi strasten gejmer in nekdaj prvi na svetu v Call of Duty.

Baje je situacijo rešil razvpiti Kim Dotcom, ki je v želji po medprazničnem večstreljanju v Titanfallu Plazilcem dobrohotno ponudil privilegije na svojem oblaku Mega, ako prenehajo s hromitvijo strežnikov. Rezultat ni bil itak nič drugega kot to, da so se morali špilavci, ki so si zaželeli prazničnega konzolnega multiplayerja, igrati sami s seboj. Še najbolj so bili jezni lastniki dirkačine The Crew, ki zahteva spletno povezavo tudi za samotarsko igranje. Večina strokovnjakov zato meni, da je Lizard Squad le še eno združenje neotesanih mladeničev, ki se hoče na silo iti kiberpravičništvo, svet pa bo boljši, ko jih bodo federalni agentje našli ter strpali v keho. A kravatarjem bi morali ti, četudi zločinski posegi, dati misliti, kako bolje zaščititi omrežne storitve in osvoboditi puščavniške igre nepotrebne spletne nujnosti.

Hearthstone obilnejši

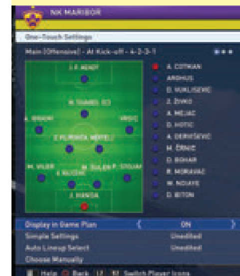
V vseh pogledih. Blizzardova brezplačna igra s kartami je pred kratkim presegla mejnik dvajsetih milijonov registriranih računov. To ne pomeni, da jo toliko ljudi dejansko igra, a vsekakor so cifre impresivne. Nadalje so jo razen za računalnik in ipad splovili še za androidne tablice, medtem ko bodo morali telefoni še malo počakati na prilagojeno verzijo. In naposled so dali na razpolago veliko razširitev Goblins vs Gnomes.



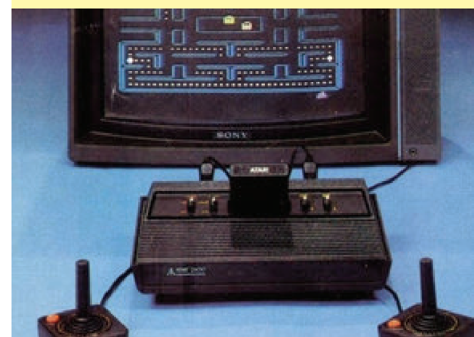
Hearthstone je sicer igra, v kateri ima RNG (random number generation, po domače sreča) dokaj veliko vlogo. A na drugi strani je treba biti spreten igralec, da kam prideš. Priestu pri tem pomaga Vol'jin.

Ta je za razliko od Naxxramasa brezplačna, karte pa dobiš v naključnih paketkih, kupljivih za navidezno zlato ali resnični denar. Prinesla je več kot sto kart na temo žlehtnih goblinov in nespretnih škratov, ki v slogu risanke 'A je to' zamočijo vse, česar se lotijo. V njej je dosti naključnih učinkov, kot so cenovno ugodna bitja, ki imajo polovično možnost, da napadejo napačnega sovražnika. Poceni človeške ribe murloce pa so dopolnili roboti – mechi, ki se medsebojno krepijo. Nadgradenj so bili deležni tudi nekateri poklici, zlasti paladin, ki je prejel simpatična orodja za krepitev svojih malih viteških drekcev 1/1, in priest, ki je z Vol'jinom (bitje 6/2, ki ob prihodu zamenja zdravje s tarčno kreaturo) odslej še bolj neverjetno zoprn.
Čeprav GvG ni docela pretresel načina igranja Hearthstona, je razširil dizajn doslej znanih kupčkov in uvedel nove. Handlock ni več tako mogočen in pojavili so se novinci, od deckov, osredotočene na meche, do demonskega warlocka, ki izkorišča sinergije vragcev. Hkrati z Goblins vs Gnomes ni opaziti pretiranega 'power creepa', se pravi naraščajoče moči novih kart, ki v tovrstnih igrah rade nadomestijo stare. Zato ga skupnost šteje za uspeh.

NK Maribor v Pro Evu 2015
Decembrski popravek oziroma 'data pack' za PES 2015 je prinesel marsikaj – nova tekmovanja, štadione, kopačke, žoge, klube in frise. Najzanimivejše za slovenske igralce se skriva prav med slednjimi, saj je med štirimi svežimi ekipami tudi NK Maribor. Ta je prisoten tako z emblemom in pokroviteljem Zavarovalnico Maribor kot z uradno postavo, vključno s Handanovićem, Tavaresom in Mendyjem. S tribun se sicer ne sliši "Ljudski vrt danes spet hrumi / za Maribor nam srce gori" in Maribor je z evropskimi tekmovanji za aktualno sezono opravil. Toda poteza je za slovenske igralce Pro Eva vsekakor vzdušna in dobrodošla.



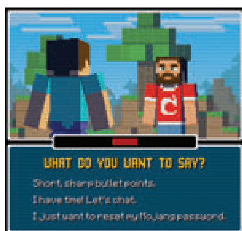
Staromodna igralska vzgoja
Številni starši danes svojemu potomstvu ruknejo tablico in pustijo, da se ubada s šodrom od igric. Ameriški foter Andy Baio pa je ubral težjo, razsvetljensko pot. Zdaj desetletnemu sinu Eliotu je zapored obelodanjal igre v časovnem zaporedju, začenši pri štirih letih starosti z Galaxianom (1979), Pac-Manom ('80) in Rally-X ('80). To so bili naslovi z avtomatov, nakar je bil Eliot deležen špilov za atari 2600, NES, SNES in tako dalje, končavši z izdelki okrog leta 2004 s playstationom 2. Je mali prav zaradi te staromodne 'igralske diete', polne smrti in natančnosti, postal izredno spreten gejmer, ki se rad spopada z najtežjimi modernimi naslovi? Morda. Andy na to pravi: "Zgodnje videoigre so Eliota zaščitile pred bleščavo hiperrealistične moderne grafike, zato se je sposoben osredotočiti na igranje. Upam, da sem mu s tem vcepil nagnjenost k manjšim, bolj nenavadnim in intimnim igram, ki bo trajala vse življenje." Zanimiv eksperiment, dasi nekoliko vprašljiv. Otrok mora vendarle soodločati, ne da mu fotr hitlerjansko diktira igre in igrače.



Konec januarja Srednjeevropska igralska konferenca



Če si neodvisniški razvijalec iger, ali te to področje zanima globlje, boš hotel predzadnji teden januarja oditi na Dunaj. Na tamkajšnji naravoslovni univerzi Technikum Wien se bo namreč od 22. do 25. tega meseca odvijala prva Srednjeevropska igralska konferenca (CEGC), usmerjena v izobraževanje in povezovanje manjših firm. Uzreti bo moč nekaj čez dvajset predavanj, med drugim od mož pri Quantic Dreamu ter Poljakov 11 Bit Studios, avtorjev This War of Mine. Zadnje tri dni se bo znanje uporabilo konkretno, kajti prizorišče bo gostilo del globalnega neodvisniškega tekmovanja Global Game Jam, v katerem bodo morale skupinice tekmovalcev v nekaj dneh izgotoviti špil. Zainteresirani urno na Cegconf.com.



Telltale se loteva še Minecrafta

Telltale Games, hiša interaktivnih pripovedk, je v polnem pogonu. Pred kratkim so začeli s serijama po Game of Thrones in Borderlands, zdaj pa so se povezali še z Microsoftom in za letošnje leto naznanili Minecraft Stories za PC, tablice in oba xboxa ter playstationa. Šel naj bi na podobno vižo kot obstoječi naslovi, kar pomeni zmešanico pogovorov in hitrotapkanja. Zgodba se bo odločitvam primerno vejila, kar bo zanimivo videti, saj je kramparski izvirnik vendarle virtualni peskovnik brez zgodbe! Nemara bomo razdrli kakšno moško z eksplozivnimi creeperji? Se odločali, kateri hrib razkopati?? Sama radovednost nas je, Kalifornijci porečejo le, da ne bodo spisali štorije za glavnega kockavega junaka, marveč bodo vnesli samosvoje like. Več povemo, ko več povedo.

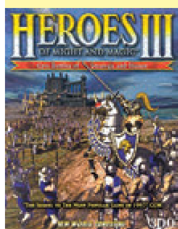
Obnovljeni in nadgrajeni Dark Souls II

… pride 3. aprila in mu pravijo DS2: Scholar of the First Sin. V osnovi bo šlo za temeljni špil, ki mu bodo pridodani vsi trije že izdani dodatki – Crown of the Sunken King, Crown of the Old Iron King ter Crown of the Ivory King –, vsak s po tremi šefi, novimi okolji in kupom dodatne opreme. Če ga boš kupil na playstationu 3 ali xboxu 360, ne bo imel lepše grafike, na PS4 in xboxu one pa bo ta opazna. Zanimivo je, da bo Scholar za PC na razpolago v obeh inačicah, tako stari neolepšani (DirectX 9) kot novi ozaljšani (DX 11). V vseh primerih bo prinesel dodatne like, lokacije in kose zgodbe ter uravnotežene vsebine. Vse to bo v obliki zaplate na razpolago brezplačno za obstoječe lastnike Dark Souls II. Le posedovalci inačice za PS4, XBO in PC DX11 pa bodo poleg nadgrajene podobe prejeli izboljšano spletno večigralstvo in prenovljene sovražnike. Obstoječih shranjenih položajev v novo inačico ne bo moč prenesti, cena paketa pa naj bi bila nekoliko nižja od običajne, okrog 40 evrov.



Še eni Magičnomočni heroji ante portas

Might & Magic Heroes VII dospejo šele jeseni, da pa ljubiteljem taktične serije dotlej ne bi bilo dolgčas, se je Ubisoft odločil za HD-izdajo tretjega dela. Ta znotraj skupnosti velja za najbolj legendarnega in je najbolj obširen, saj ima že v osnovi osem različnih utrdb. Žal po založnikovi napovedi sodeč posebnih novitet in bogatije v frišni inačici ne bo. Glavni trije fičri so prilagoditev sodobnim ekranskim razločljivostim, obnovljeno večigralsko preddverje in podpora jabolčnim ter androidnim tablicam. Glede vsebine omenjajo sedem kampanj, kar pomeni le temeljno igro brez dodatkov Armageddon's Blade in The Shadow of Death. Nekaj nam pravi, da ne gre za iskreno, dodelano poizdajo v slogu Baldurja, marveč za poceni način do novcev. Špil pride konec januarja za še nenajavljeno ceno.



Mednarodna vesoljska postaja s 3D-printerjem

V članku o 3D-tiskanju marca lani smo izpostavili namembnost teh napravic pri podvigih v vesolju. Neprecenljivo je, da lahko daleč od doma orodje ali nadomestni del z malo truda ustvariš dobesedno iz nič. Jeseni je Mednarodna vesoljska postaja naposled dobila tak izdelovalnik od firme Made in Space, ustanovljene prav v ta namen. Decembra jim je že prišel prav, ko sta astronavta zaman iskala nasadni ključ prave velikosti. V prejšnjih časih bi pač morala počakati mesec ali dva na prihod naslednjega SpaceXovega oskrbovalnega tovornjaka. Zdaj pa so jim iz Houstona po elektroniski pošti poslali datoteko z modelom orodja. Pripomoček, ki ga je iz plastike sloj za slojem nabrizgal printer, je baje deloval, čeprav NASA ni povedala, za kakšen namen.



Komandant ISSja Barry Wilmore nasmejano pozira s sveže spečeno ragljo, kakor se slovensko reče gedore ključu. Naslednji projekt: fleshlight!

Zelo verjetno je vse skupaj bolj marketinške narave, saj je težko verjeti, da na ISSju ni najti tako preprostega ključa. Vseeno bo tovrstno ustvarjanje predmetov odločilno za vsemirsko raziskovanje. Zemeljski snovalci naprave komaj čakajo, da dobijo v roke goraj sprintane izdelke, saj bi radi preverili vpliv mikrogravitacije na strukturo in trdnost. Pri tem so težnje bolj visokoleteče od miniaturnih objektov, kot je kos orodjarne ali akcijska figurica Martian Manhunterja. Upajo, da bo tiskalnik sčasoma sposoben sam sebi natisniti rezervne kose oziroma v končni fazi nabrizgati drug tiskalnik. Nadalje cikajo na 'tisk' hrane, ki je prototipno že mogoč, in na ustvarjanje večjih elementov za montažne hišice, ko pojdemo vnovič na Mesec. Ena od idej je, da najprej gor pošljemo stroje, ki bodo pripravili bazo za kolonialiste.

Da podatki ne uidejo iz gat

Linija kavbojk od ameriške firme Betabrand je tradicionalno krojena, torej tako imenovan regular fit z ravnimi hlačnicami. Imajo visok pas in osnovno obliko, zato niso niti malo jebačke. Toda farmerice, kakor so naši bivši bratje rekli takim pantalonam, posedujejo edinstveno lastnost, in ta po mnenju krojačev odtehta ceno okoli 140 evrov. Žepi so prešiti z dodatnim slojem materiala, ki preprečuje prenos signala RFID. Kratica stoji za radijsko indentifikacijo, kakršno uporabljajo brezdotikovne komunikacije tipa NFC. Sem sodijo mobilniki, Urbana, novi potni listi, sodobne kreditne kartice in figurice, ki smo jih opisali prejšnji mesec. Varnostni strokovnjaki pa svarijo, da se z uveljavitvijo tehnologije poraja sveža nevarnost oziroma

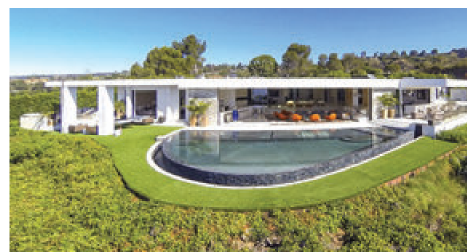


Žepi iz materiala, ki moti brezžični prenos? Danes smešno, nekoč nemara neobhodno. Se bomo tega spomnili v Jokerplovu januarja 2030.

nova oblika kiberkriminala. Čipe RFID je namreč moč z ustrezno močnim oddajnikom in sprejemnikom prečitati z nekajmetrske razdalje, kaj šele v vsakdanji gneči. Baje naj bi na tak način že ukradli številne identitete.
Tako svari znana hiša varovalnega softvera Norton, ki je dala pobudo in sodelovala s tekstilnim podjetjem. Kako velika je nevarnost oziroma možnost, da ti nekdo na tak način resnično vdre v telefon, sicer nimamo pojma. Vemo pa, da mobilnik in kartice nosi v hlačah redkokdo. No, zagotovo je to šele začetek in postavka bo verjetno kmalu upoštevanja vredna pri kupovanju torbice ali suknjiča. Da nam v avtobusni gneči nihče ne bo mogel špijonirati, kako nabildane Skylanderje nosimo s seboj!

Notch kupil najdražjo vilo na Beverly Hills

Kaj si privoščiš, ko tvoj izdelek kupi sto milijonov ljudi? Avtor Minecrafta, Markus 'Notch' Persson, si je prejšnja leta predvsem klobuke, zaradi katerih so ga po spletu obilno zbadali. A po prodaji studia Mojang Microsoftu pred meseci, ki mu je nanesla kako tretjino kupnine v višini dobrih dveh milijard evrov, se je Šved odločil, da je čas za razkošje. Za dobrih 57 milijonov evrov si je omislil ogromno rezidenco v mondeni kalifornijski soseski Beverly Hills, kjer se bo namakal v masažnih kopelih in srebal šampanjec s holivudskimi zvezdniškimi sosedi. Razen z Beyonce in Jay-Zjem, saj jima je bajto speljal pred nosom.





Kot se spodobi za bivališče v maniri filmskih, ima več etaž pod zemljo. Tam je tudi garaža na spodnji sliki. Veyron v ozadju pa ni super sport. Skopuh.

Hiška je na kuclju in zgrajena v modernem slogu, spominjajoča na ono od Tonyja Starka. Na površini dobrih dva tisoč kvadratov ima osem spalnic, petnajst stranišč, kino dvorano, vodomete, ki jih upravljaš z ipadom, in sobico za sladkarije. Prav iz nje je možakar izstrelil prvi tvit. Bo treba paziti na sladkorno, Markus. Z ogromnega bazena nese pogled tako do središča Los Angelesa kot do Tihega oceana. Garaža za šestnajst vozil je videti kot Batmanova jama in ima lasten šank za dva deci močnega (preden sedeš v avto, ane) ter kromiran težki mitraljez za dekoracijo. Težko si predstavljamo, da bo možakar, ki po lastnih besedah najraje programira sam v sobici, to enormno čudo uporabljal za razvratne zabave. Nemara bo prizorišče game jamov ali celo oblikovanja novih razvojnih firm. Še verjetneje pa bo s skandinavskimi kameradi praznil vinsko klet. Včasih se torej vendarle splača biti neodvisniški snovalec iger. Je pa Notch pač eden zelo redkih, ki jim tak met uspe.

Novi Intelovi procesorji v polnem razmahu

Vodilni procesorski gigant Intel se mora ubadati z dejstvom, da se trg računal krči na račun sodobnih ultramobilnih naprav, kjer kraljuje arhitektura ARM. Zato že nekaj časa naskakuje novo področje. To ni bilo še nikdar tako očitno kot pri najnovejši, peti generaciji procesorjev core. Novinci z ohranjenimi nazivi i3, i5 in i7 so zgrajeni na arhitekturi s kodnim nazivom broadwell, ki je skrčenje prejšnje, haswella, z 22 na 14 nanometrov velike tranzistorje. Tako so lahko v čip stlačili za tretjino več gradnikov, pa je vseeno za tretjino manjši in terja manj elektrike. V praksi menda laptop deluje uro dlje. Drugi izboljšavi sta prenovljeno vezje za kodiranje videa in pohitren del za izris grafike, ki je že več generacij vgrajen v CPU. Slednjega spoznamo po oznakah od HD 5500 do iris 6100 in naj bi bil za okoli četrtino zmogljivejši od obstoječih.

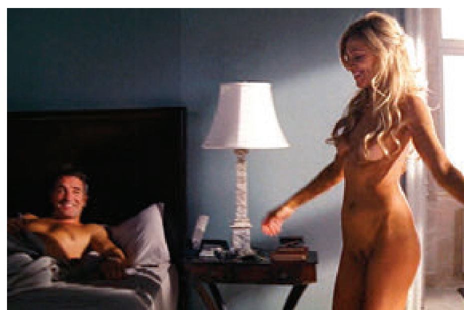


Lenovov trinajstpalčni transformer med ultrabookom in tablico yoga 3 pro je bil lanskega decembra prva naprava s srčikami core M, prvimi v novi družini.

Intel je prve čipe pričel na trg pošiljati že konec lanske jeseni, ko je pokazal core M za tablice. V začetku tega meseca pa je dogajanje pohitril s splovitvijo dvojedrnih procesorjev broadwell-U, namenjenih ultrabookom in medijskim računalnikom. Boljši modeli pridejo šele aprila, najprej serija H za HTPCje in nato K, ki bo označevala najmočnejše štirijedrnike za tiste igralce, ki še niso obupali nad veliko mašino pod mizo. O teh slednjih še ne vemo kaj dosti, v bistvu niti tega, katere ramnike in čipovja bomo z njimi spajali. Šušlja se le, da bo prihajajoča serija pokrila le višji del trga, medtem ko naj bi spodnji konec tudi takrat polnili obstoječi cori četrte generacije. PC-entuziasti pa postajamo vse obskurnejša kasta.

Kinodvorane se praznijo

Leto 2014 filmski zabavi ni bilo naklonjeno, saj kinematografi na globalni ravni beležijo približno petodstotni padec obiska v primerjavi z rekordnim 2013. Po podatkih, ki so nam na razpolago, je osip v Sloveniji konkretno večji. Deloma si to lahko razložimo z odsotnostjo velikih uspešnic. A vendarle, kaj je danes uspešnica? Na začetku leta so šele dobro pričeli igrati drugi Hobit, Frozen in Wolf of Wall Street, pa so vsi prodali prek 70.000 kart. A njihovega uspeha ni ponovil noben več. Še najbolj sta se jim približali sinhronizirani risanki Rio 2 in ob koncu leta Čebelica Maja. Čez petdeset jurjev je pokukal še Dumb and Dumber To. Igre lakote, Varuhi galaksije, Zimski vojak in podobni naslovi, ki so krojili vrhove svetovnih lestvic, pri nas niso tako čislani. Celo odlična Lego Movie in How to Train Your Dragon 2 sta se odrezala le solidno. Ugibamo, da je razlog za neobisk prvega nerazumna odsotnost slovenske sinhronizacije.



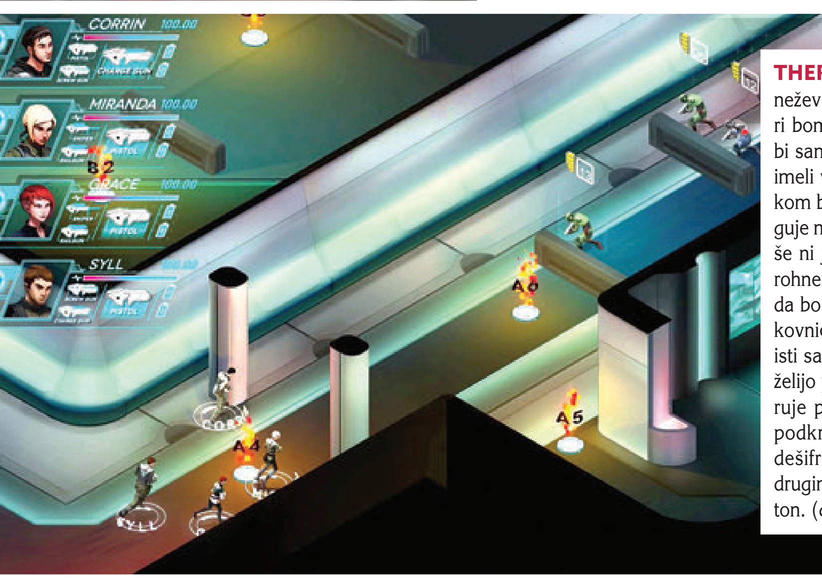
Volk z Wall Streeta je bil lani eden najbolj gledanih filmov tako v kinih kot doma. Tuji mediji ob tem objavljajo Leonardovo sliko, mi pa smo lokalpatrioti. Slovenski breskvici in piška, torej.

Filmarji po svetu z nizkim obiskom niso zadovoljni, zato za prihodnji dve leti pripravljajo nabor filmov, ki bi po njihovem množice moral privabiti nazaj v dvorane. Pripravlja se ofenziva superherojščin, nova Vojna zvezd, Bond, zaključek Iger lakote, Jurski park, Mad Max, Drznohitri ... Skratka, še vedno igrajo na ziher, z nadaljevanji znanih franšiz. Ob stroških produkcije, ki zdaj za blockbusterje redno dosegajo višje osemmestne številke, pač nočejo tvegati, četudi smo gledalci letos pokazali, da želimo več izvirnosti.
Bolj nas skrbi stanje v slovenskem prostoru, kjer v zakulisju potekajo umazane igre med glavnima prikazovalcema in distributerji. Razlogi zanje so tako plenilske kot osebne narave, saj so posredi egoti vodilnih. posledice pa občutimo gledalci. Nekateri filmi pridejo le v Koloseje, drugi izključno v Cineplexxe, dočim mnogoteri zanimiv izdelek v kinocentre sploh ne zaide in so ljubitelji prepuščeni proračunu Kinodvora in podobnih butičnih dvoran. Če k temu dodamo razpadajočo zgradbo ljubljanskega multipleksa, ki je svojčas predstavljal polovico slovenskega obiska, dobimo kaj žalostno podobo slovenske kinematografije. Je potem čudno, da slovenski filmoljubci prej kot kinospored preverimo priljubljeni tracker? Pirati nas ponavadi ne razočarajo.
Mimogrede, laskavi naslov letošnje sandokanske uspešnice gre Volku z Wall Streeta, ki si ga je razdelilo več kot trideset milijonov. Za petami mu je Frozen, zavoljo nedavnih dogodkov pa se jima je konkretno približal Sonyjev Intervju. Vse nas je zanimalo, čemu tolikšne zdrahe okrog sila povprečnega filma. Da pa ne bomo le grdi gusarji – v samo nekaj dneh se je Intervju zavihtel na prvo mesto po prodaji na Google Play Movies.

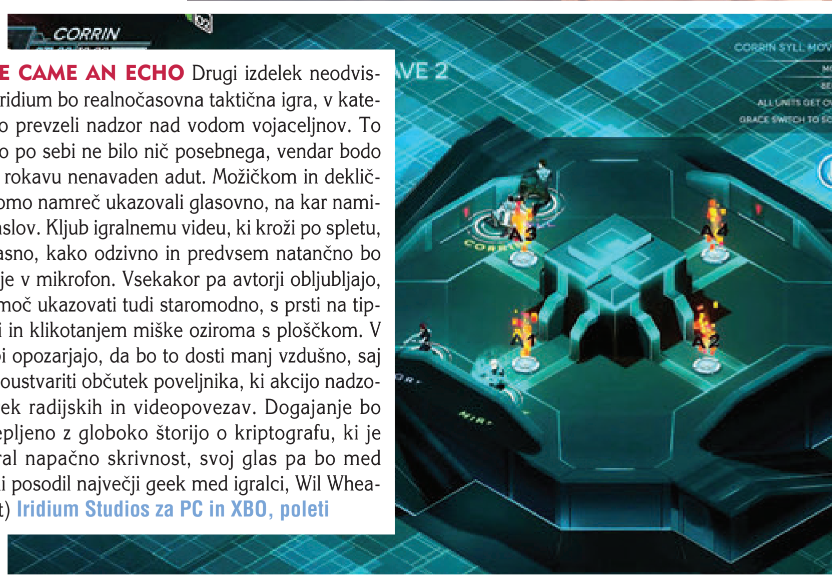


LIFE IS STRANGE Dve punci raziskujeta izginotje prijateljice in počasi odkrivata skrivnost domačega mesta. Taka je zasnova povesti prihajajoče interaktivne drame, ki se zgleduje po Telltalovih in Quantic Dreamovih špilih. Glavni privlak bo torej v zgodbi in v njenem podajanju. Odločitve v besedah in dejanjih bodo nit cepile ter jo prepletale, pri čemer bo za razliko od omenjenih izdelkov več razmišljanja in ugank. Špil bo namreč bolj 'avanturističen', tak s predmeti in njihovo rabo. Poglaviten in samosvoj element pa bo manipulacija časa, saj bo možno prevrteti dogajanje, ko bo šlo kaj narobe. A to ne bo pomagalniška možnost, kakršno ponujajo nekatere dirkačine za lažje zmagovanje, marveč nepogrešljiv del štorije in s tem mehanike. Tako bo moč preprečiti umor oziroma postopati drugače – ali pa ne. 'Pravilnih' izbir bojda ne bo, vsaka bo imela po svoje zanimivo vejo. Čeprav avtorji, taisti Francozi, ki so izdelali Remember Me, ne povedo in ne pokažejo dosti, je igra po filmčku sodeč obetavna. Dozirali pa jo bodo skozi pet epizod. (lf) **Square Enix 30. januarja za PC, PS4, xbox one, PS3 in X360**





THERE CAME AN ECHO Drugi izdelek neodvisnežev Iridium bo realnočasovna taktična igra, v kateri bomo prevzeli nadzor nad vodom vojaceljnov. To bi samo po sebi ne bilo nič posebnega, vendar bodo imeli v rokavu nenavaden adut. Možičkom in dekličkom bomo namreč ukazovali glasovno, na kar namiguje naslov. Kljub igralnemu videu, ki kroži po spletu, še ni jasno, kako odzivno in predvsem natančno bo rohnenje v mikrofon. Vsekakor pa avtorji obljubljajo, da bo moč ukazovati tudi staromodno, s prsti na tipkovnici in klikotanjem miške oziroma s ploščkom. V isti sapi opozarjajo, da bo to dosti manj vzdušno, saj želijo poustvariti občutek poveljnika, ki akcijo nadzoruje prek radijskih in videopovezav. Dogajanje bo podkrepljeno z globoko štorijo o kriptografu, ki je dešifriral napačno skrivnost, svoj glas pa bo med drugimi posodil največji geek med igralci, Wil Wheaton. (qt) **Iridium Studios za PC in XBO, poleti**





MASSIVE CHALICE V času silnih vladarskih rodbin je bilo pazljivo odbiranje partnerjev za parjenje važno, da so bili sinovi krepki in babšeta širokih bokov. Tosortna evgenika bo srž frpjke Massive Chalice, v kateri bo treba razvijati več plemiških rodbin fantazijskih junakov. Naš glavni sovrag, tajinstvena zla sila The Candence, bo namreč dolgoživ in boj z njim bo trajal stoletja, dočim staranja ne premaga še tak heroj. Vkup bomo tlačili čimmanj zblojene osebe, da bomo dalje prenesli tako prave gene kot osebnostne poteze, ki jih bomo krepili z vzgojo. Izziv ne bo majhen, kajti izbor tegob, od kroničnega alkoholizma do srčne napake, naj bi bil izjemno širok. Vzrejeni šampioni se bodo nato mikastili s pošastki na izometrični potezni karti in upali, da jih astma ali škilave oči ne bodo preveč ovirale. Skratka, smešna fantazijska zmes Crusader Kings 2 in X-Coma iz Schaferjevega Doubla Fina. (ag) **Double Fine za PC, zgodaj letos**



SKYSAGA: INFINITE ISLES Tole bo brezplačna, na poglavja razdeljena inačica Minecrafta. Domovali bomo na lebdečem otoku, kjer bo kočura s ponkom in vignjem ter surovinami. Iz njih bomo naredili bistvena orodja, orožja in ključokamne, s katerimi bomo odpirali duri k drugim otokom. Ti bodo proceduralno generirani in vse težji, kar bo spodbudilo sodelovalno igranje z drugimi. Po njih bomo svobodnjaško brskali ali sledili enemu osrednjemu kvestu in peščici obstranskih. Vsekakor bo treba biti previden, ko bo padla noč, kajti gruče okostnjakov, medvedov in hroščev z izbuljenimi očmi bodo tedaj po minecraftovo postale nevarnejše. Posamična seansa naj bi trajala kake pol ure. Robe za izdelavo iz razbite vokslaste okolice bo epsko dosti, lik pa bo moč odeti v stotine kombinacij hlamudrač in pokrival. Podprt bo tudi boj med igralci, dočim se kani korejska ekipa financirati z mikrotransakcijami. En kockast nakurčnik = 0,99 evra! (sn) **Smilegate za PC, letos**







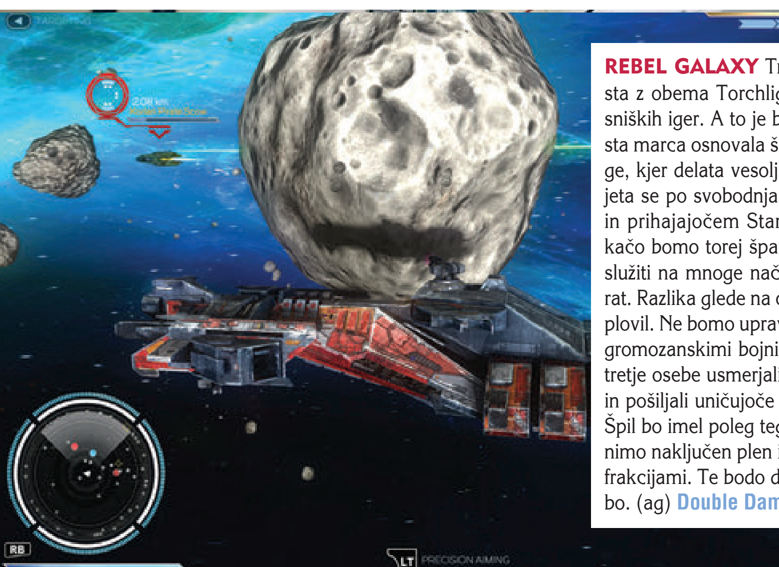


DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND Joški nikdar ne umro. Kljub ne prav bleščeči prodaji petega Dead or Aliva kani februarja Team Ninja sploviti že njegovo drugo nadgrajeno inačico po lanski Ultimate. Glede na to, da bojni sistem ni tako dodelan in kompleksen kot na primer v Tekkenu in Street Fighterju, to deluje kot precejšnje nategovanje – oziroma kot izgovor, da serijo spravijo tudi na obe aktualni konzoli. Na dotičnih naj bi špil stal po 40 evrov, na obeh predhodnikih pa po 30. V Last Roundu bomo dobili dva nova, še nerazkrita borca, ki se bosta pridružila dobrim tridesetim iz DoA Ultimate. Seznam likov bo enak na vseh konzolah, le PS4 in xbox one pa bosta deležna dvojice svežih ozadij. No, 'svežih', saj so obe, tako The Crimson kot Danger Zone, vzeli iz prejšnjih delov serije. Glede uravnoteženj in udarcev ni novic, kar nakazuje, da bo šlo predvsem za kozmetično osvežitev in zapolnitev tržne niše na PS4 in XBO, kjer med mlatilnicami zija velika luknja. (sn) **Koei Tecmo za PS4, xbox one, PS3 in X360, 20. februarja**



THE TOMORROW CHILDREN Q Games so najbolj znani po nizu raznovrstnih pisanic Pixeljunk, kjer se je vsak špilčič lotil drugega žanra. Otročad jutrišnjika pa bi znal biti njihov najbolj odštekan projekt doslej. Šlo bo za tretjeosebno večigralsko peskovniško igro, v kateri boš rudaril, gradil, streljal, reševal kamerade in goltal kisle kumarice. Nenavadno sterilno prizorišče bo posledica spodletelega ruskega poskusa, ki je zdesetkal prebivalstvo. Igrali bomo kot kloni, ki se bodo trudili znova zgraditi civilizacijo. To bomo počeli z iskanjem matrjošk, v katerih bodo zaprte izgubljene duše. Nato jih bomo pripeljali v mesto, ki bo vselej rastlo. Pri gradnji bomo imeli proste roke, podobno kot v Minecraftu. Ker pa ga bodo oblegale velikanske pošasti, podobne kaijujem, bo treba poprijeti tudi za pokalico. Padli monstrumi se bodo spremenili v gore kristalov, na katere bomo navalili s krampi. Po svetu bo hkrati tekalo več igralcev, tako da bo nujna spletna povezava. Drugi možici ne bodo vselej vidni, bo pa moč sodelovati in se sporazumevati. Kdaj jo bomo lahko s Playstation Stora potegnili v PS4, še ni znano. (kv) **Q Games za PS4, ko bo**





REBEL GALAXY Travis Baldree in Erich Schaefer sta z obema Torchlightoma pojem uspeha neodvisniških iger. A to je bilo zanju premalo skrajno, zato sta marca osnovala še bolj indie hišo, Double Damage, kjer delata vesoljsko igro Rebel Galaxy. Zgleduje se po svobodnjaških legendah, kot je Privateer, in prihajajočem Star Citizenu. Z medzvezdno barkačo bomo torej špancirali po vesolju in skušali zaslužiti na mnoge načine, denimo kot trgovec ali pirat. Razlika glede na omenjene naslove bo v velikosti plovil. Ne bomo upravljali z manjšimi frčali, marveč z gromozanskimi bojnimi ladjami, na katerih bomo iz tretje osebe usmerjali stolpiče s plazemskimi kanoni in pošiljali uničujoče salve v boke sovražnih križark. Špil bo imel poleg tega obilo frpjskih elementov, denimo naključen plen in goro čebljanja z mnogoterimi frakcijami. Te bodo dajale naloge in poganjale zgodbo. (ag) **Double Damage za PC in PS4, 2015**



SALT Preživetvene igre običajno nosijo pridih krute neizprosnosti, saj v njih okolica tekmuje, kdo te bo prej ugonobil. Salt ne bo take sorte špil. Survival bo lahkotne narave, da bi ga lahko igral Bob Marley po par skajenih smotkih. Že prizorišče, Karibom slični arhipelag, bo z osončenostjo in bujnim zelenjem delovalo vabeče in ne sovražno. Med zaplatami kopnega se bomo prevažali z lastno barkačo, ki jo bo moč nadgrajevati z nabranim lesom, platnom in sličnimi surovinami. Na otočkih bomo postavljali kolibe in ob trnku, vrženem v morje, opazovali zahod. Naleteli bomo sicer na naselbine piratov in pajke, zato bo treba znati vihteti meč. A spričo možnosti samotarske igre brez nevarnosti človeških trolov bo tole špil za takrat, ko nas bo DayZ preveč zamoril. (ag) **Lavaboots Studios za PC, spomladi**



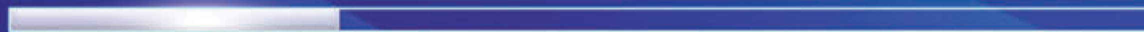


Downloads



Nedokončanost standardno

Update File 52.47 GB / 157.12 GB (2 Lifetimes Left)



Sneti meni, da pravi moški dokonča začeto, naj bo to popravilo cevi, kuhanje ali onegavljenje. V tem pogledu je bilo minulo leto jako mehkokurčno, kajti pogosto se je zgodilo, da so bili izdelki polovičarski in nefinalizirani.

Skoraj sedemdeset milijard evrov je bila lani vredna svetovna industrija videoiger (sem štejejo tako računalniške kot konzolne in mobilne), kar je dvakrat več, kot je bil leto prej vreden mednarodni filmski trg. Največja posamična dežela ostajajo Združene države, ki so vredne četrtino zneska, sledijo Kitajska, Japonska, Velika Britanija in Nemčija, ki ustvari 2,66 milijarde evrov prihodka. Ves sektor šteje milijardo in osemsto milijonov igralcev ter raste z osmimi odstotki letno, pri čemer najbolj nabreka mobilno igranje. Letos naj bi slednje prebilo dohodek 20 milijard evrov in s tem nadkrililo konzolni sektor. Zgolj Applovi prihodki se bodo gibali okrog štirih milijard, dvakrat toliko kot Nintendovi, za kar je najbolj zaslužen ipad, ki pri tablicah glede nakupov softvera močno prednjači. Pri telefonih so namreč androidni modeli na podlagi surovih številk že prehiteli iphone.

Iz trenutkov se tke slika

Prav zares je iger kot pečka in vse področje se nenehno giblje. Kar smo prejšnja leta obravnavali kot novosti – free 2 play, dokupovanje robe v naslovih za polno ceno, HD-predelave, early access, dolpotegljivi dodatki (DLC), season passi, s katerimi ceneje kupiš vso naknadno vsebino naenkrat, neodvisniška revolucija, digitalna distribucija, plastične figurice, ki oživljajo v igrah (Skylanders, Infinity) – je zdaj normala in rojevajo se novi trendi. Utopično je zato terjati, da bo Joker s polducatno ekipo postregel z ultimativnim prerezom področja, ki se je razmahnilo čez vse mere. Na povprečen dan se zgolj na Steamu pojavi po več kot deset naslovov, mi pa jih opišemo med petnajst in dvajset na mesec. Zategadelj naš izbor naj iger ni splošno ovrednotenje področja, niti ne lista ljudske všečnosti, temveč smetana tistega, kar smo preigrali mi.

Noben tak seznam, naj obsega šest ali šestdeset naslovov, kakopak ne more zajeti preštevilnih zapomnljivih trenutkov, ki jih prispeva ta ali oni špil. Naj je bil dejansko igran ali le viden na YouTubu ali Twitchu, kjer razni Let's Play videi dosegajo milijone ogledov. Kaj vse se je lani zapisalo v kolektivni spomin! Gotovo urejeni Diablo III, ki je z razširitvijo Reaper of Souls, ukinitvijo cekinske dražbene hiše in prihodom na konzole postal igra, h kateri je navajala predlanska izvirna verzija. Potem navpično gibanje po stopnjah v robotsko-človeški spletni streljanki Titanfall, ki je ljudstvu v končni fazi sedla manj kot pešnajsta inačica Battlefielda, a je pokazala, da je v žanru še dosti prostora za svežino. Silni preživetveni strah v demu prihajajočega Silent Hills, klicanem P.T., in Alien: Isolationu, kjer je hčer poročnice Ripley po hodnikih vsemirske postaje preganjala neugonobljiva zobata spaka. Ko smo že pri Amandi, ni moč spregledati silnih ženskih likov, ki jih moškim ni bilo treba ne reševati, ne jim pomagati. Naj je šlo za skandinavske vojščakinje v Dragon Age: Inqusition, coprniško zvezdnico Bayonette 2, ki je ni prav nič sram, da je pohotna bjoač, ali sestro junaka Watch Dogs, ki je bolj psihično trdna od njega.

Nadalje bi bilo neumestno iti mimo 'nemesis sistema' v Shadow of Mordor, ki je za protagonista sproti ustvarjal šefovske sovražnike, in straniščnega humorja v South Park: The Stick of Truth, kjer si med drugim igralno izvedel abortus in zlezel v debelo črevo Gospoda Sužnja. Takisto se velja spomniti hladnega občutka razčlovečenosti v This War of Mine, nacističnih krutosti v Wolfenstein: The New Order, sončne Azurne obale v Forzi Horizon 2 in surovega fantazijskega veličastja v WoWovi razširitvi Warlords of Draenor. Pa razočaranj, kot so bili vsebine oteti The Sims 4. Takih minusov je bilo še kar nekaj, od Might and Magic X: Legacy, ki je slabo podaljšala premico legendarne serije frpjev (veliko bolj priporočljiv v tem slogu je Legend of Grimrock), prek neinovativnih in medlih dirkačin F1 2014 ter Grid: Autosport do svežega Thiefa, ki kljub spodobnosti ni bil tisto, česar smo se nadejali.

Splovi zdaj, popravljaj kasneje

Maček v žaklju pa nas je čakal še kod drugod. Nespregledljiv trend leta 2014 je bila sprememba v založniškem dojemanju robe, saj se je razumevanje igre kot dokončanega, na polico postavljenega izdelka naposled sprevrglo v to, da so špili servis, usluga. Nikdar izpopolnjeni, venomer spremenljivi skupki programske kode, ki jo čez internet sproti maličijo. Uveljavitev tovrstnega modela je logična s tehnološkega gledišča, saj moderni sistemi omogočajo brezšivno in samodejno pretakanje zaplat iz interneta. Naj gre za playstation 4, xbox one ali wii U, vse aktualne konzole znajo patche pobrati v spalnem modusu.

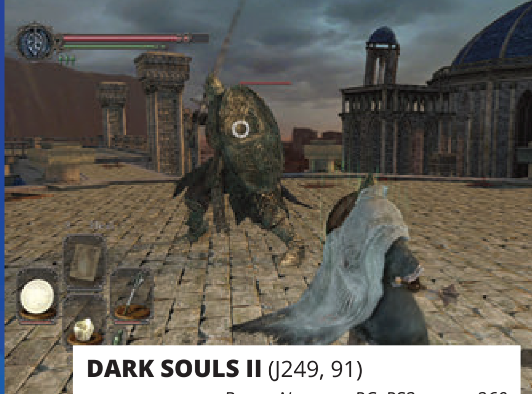
V nekaterih primerih je obravnavanje igre kot servisa upravičeno. Primer je resna dirkačina Assetto Corsa, ki ji prav ta model omogoča, da jo sproti nadgrajujejo z avtomobili, stezami in posegi v fizikalno srce. Sama

OBLETNICE IN OSMRTNICE 2014 smo obhajali marsikaj. Od nastopa znamke playstation sta minili dve dekadi, Batman je upihnil 75 svečk, zgodila se je desetletnica World of Warcrafta, gameboy in SimCity sta dopolnila četrt stoletja ... Prav tako smo maja sestavili jubilejno, 250. številko Jokerja. Posebnega kažina nismo zganjali, raje smo nostalgijo prihranili za uvodnjak, ki je nastavil zrcalo razvoju področja od tistega modrega drekca pekca iz maja 1992. Tedaj še najstniki smo zdaj možje v četrtem oziroma petem desetletju življenja, s krediti in otroki, ki živijo v nekoliko drugačnem svetu. Takem, ki se ne sekira glede nedokončanih iger, čisla mobilniško in brezplačniško špilanje ter se navdušuje nad Twitchevimi streami. Skušamo ga razumeti, čeprav je to včasih nazarensko težko, zato v objemu žametnih spominov raje spišemo kake anale. Hkrati je 2014. odšlo nekaj gejmerskih velikanov, med njimi Ralph Baer, oče prve konzole odyssey. Svet živih je žal zapustil tudi cenjeni sodelavec, novinar Blaž 'Šerlok' Tišler, s katerim smo vpogledali najrazličnejše tematike, od Alana Forda prek Saše Lendero do Grim Fandanga. Upamo, da mu v onkraju ni treba čakati na vlak.





GAMERGATE Vse več je raziskav, ki trdijo, da igre igra vsaj toliko žensk kot moških oziroma več deklet kot fantov. To gre bržda z roko v roki s porastom manj obveznega, mobilnega špilanja, ampak vseeno. Marsikomu v tradicionalno moški, hardcore igralski srenji pa spolna raznolikost ni najbolj všeč. Zamerljiva čustva so lani eksplodirala v aferi, znani kot Gamergate. V srži gre za orangutansko nadlegovanje določenih žensk v industriji, kot sta razvijalka Zoe Quinn ter avtorica feminističnih igralskih videov na YouTubu Anita Sarkeesian. Neuravnoteženi čudaki so se nad obe spravili s hekanjem njunih spletnih računov in grožnjami s posilstvom in smrtjo. Izven vpogleda v umsko prizadetost tepcev, ki jih žal ščiti internetna anonimnost, je Gamergate sprožil debate o krizi identitete videoigralca kot mladega (belega) moškega in vprašanja o vlogi ter pristopih igralskega novinarstva. Oba čaka še kaj nekaj dela na odraslosti.



DARK SOULS II (J249, 91)

Bandai Namco za PC, PS3 in xbox 360

“Tresel se boš v temi in bil prerezan od golše do jajc, telebnil boš v prepad in zaslon 'YOU DIED' se ti bo vžgal v roženici.” Tako je opisovalec posvaril nesrečne duše, kajti vsaka v tej tretjeosebni frpjki za predane ne bo deležna odrešitve. V tak podvig bo treba vložiti nemalo ur vse prej kot rutinskega raziskovanja ogromnega sveta in arkadno-taktičnega bojevanja z zagrizenimi sovražniki ter besnimi šefi. Izkušnja za spretne sladokusce, ki igre predvsem igrajo in ne gledajo.



HEARTHSTONE (J254, brez ocene)

Blizzard za PC, iOS in Android

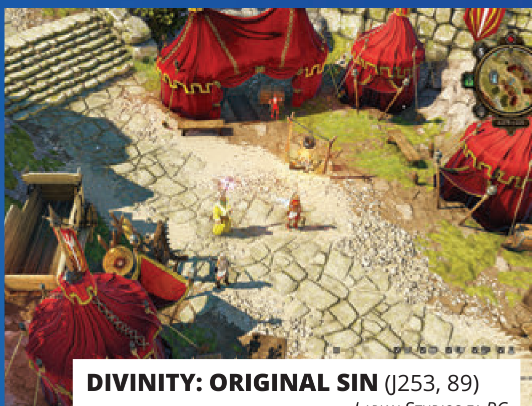
Hearthstone je židana, hitro priučljiva, dokaj globoka in načeloma brezplačna igra s kartami, v kateri je poslovni model free 2 play pravilno udejanjen. Ne gre le za to, da srž Magic: The Gatheringa poenostavi in naredi prijazno sleherniku, a hkrati vsebuje zadosti fint, da zadrži naprednejše. Špil je prava škatlica čudes, kjer podobice na igralno površino ne padajo mrtvo. Navezava na širši svet World of Warcrafta pa osrečuje geeke.



MARIO KART 8 (J251, 90)

Nintendo za wii U

Nobenih zaplat in strežniških popravkov ni potreboval Mario Kart 8, da si se lahko z vozilci že prvi dan zapodil čez drn in strn tako sam kot v spletni družbi. Brez zoprnij si se posvetil dirkanju na robu zmogljivosti in občutil sijajno grafiko ter krasni dizajn. Ta sicer vsebuje vpliv sreče, a poudarja zlasti odlično vožnjo, polno prehitevanj, ubiranj bližnjic in rabe domišljijskih orožij. Izreden špil in vsa čast Nintendovim dizajnerjem, ki so poleg Blizzardovih najboljši v tem poslu.



DIVINITY: ORIGINAL SIN (J253, 89)

Larian Studios za PC

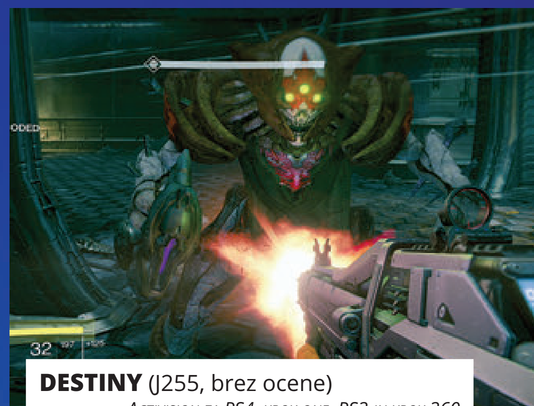
Retro ne pomeni nujno le audiovizualne podobe z osem- ali šestnajstbitnih mlinčkov. Izvirni greh v preteklost poseže glede tistega, kar je najbolj štelo in šteje: prvinske igralnosti. Z nalogami naphano prizorišče igralcu nudi že lep čas nevideno svobodo, da dejansko k vsakemu problemu pristopi na način, ki najbolj ustreza njemu, namesto da bi sledil idejam avtorjev. Z razlogom najboljša igra, kar so jih naredili Larianci, je zdaj, po nekaj prepotrebnih zaplatah, le še napredovala.



SUPER SMASH BROS. (J257, 88)

Nintendo za wii U

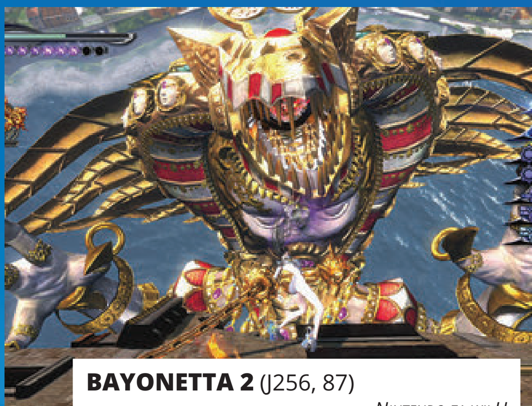
S pretepaškimi špili se pretežno ubadajo le norci na zvrst – tudi zato, ker je povprečnemu igralcu težko doumeti njihove tipično zahtevne nadzorne sheme. Super Smash Bros. slednje odvrže in akcijo križa s ploščadnim poskakovanjem. Rezultat je barvita in neznansko privlačna mlatilnica, s katere spektaklom in znanimi Nintendovimi liki se morejo lahkotno zabavati neznalci, po drugi strani pa vsebuje globino in obilico načinov udejstvovanja.



DESTINY (J255, brez ocene)

Activision za PS4, xbox one, PS3 in xbox 360

Propagandna mašinerija je Destinyju naredila medvedjo uslugo. Predstavila ga je kot naslov, ki cilja na široko publiko, resnica pa je nasprotna. To je ozko odrezana, klasična prvoosebna streljačina v povezanem svetu, namenjena zadrtim rešetalcem in frpjskim nabiralcem vse redkejše robe, naj bo v bojih proti ljudem ali računalniškim nasprotnikom. Destiny je Halo za novo generacijo – tisto, ki ima glede na količino pritožb nenavadno dosti težav s tem, da ga ceni.



BAYONETTA 2 (J256, 87)

Nintendo za wii U

Bayonetta 2 se požvižga na pravila. Zakaj se ne bi naslovna coprnica spremenila v panterja, ki bi med rušenjem okolice skočil na lovsko letalo? In čemu ne bi nato sedla v robotski gvant, prefukala osem tehnoangelov, poletela v orbito in tam preštela reber vsemirski ladji s frisem debelušnega fantka? Tretjeosebno sekljanje je samo po sebi kanček preprosto, toda spektakel je nor, špil pa streže vsem profilom igralcev, od začetnikov, ki lahko tapkajo po ekranu, do zen mojstrov.



DRAGON AGE: INQUSITION (J257, 86)

Electronic Arts za PC, PS4, XBO, PS3 in X360

Inquisition je visoka frpjka, kot se zagre, in izkušnja, od katere se stežka ločiš. Velik, odprt, vizuelno impresiven svet? Da. Zanimiva zgodba, privlačni liki in nelinearen potek? Jep. Krovna plat, kjer krepiš svojo frakcijo in izbiraš, kateri od ostalih boš pomagal? Absolutno. Horde grdob in mogočni zmaji? Aha. Gladko prehajanje med akcijskim in taktičnim bojevanjem, ki mu le malce zmanjka do globinske odličnosti? Kljukica. Odličen špil? Uganil si.



THE VANISHING OF ETHAN CARTER (J255, brez ocene)

The Astronauts za PC

Poljska ekipa nas je s svojim prvencem lepo presenetila. Ne dobimo namreč pogosto igre, ki bi tako korenito presegla standarde zvrsti. Vizualno povest o pobiču Ethanu bi lahko hvalili zaradi dihjemajoče podobe, čudovite glasbe ali do kraja spolirane izvedbe. Vendar je njena briljantnost skrita v zgodbi, ki je ne spremljaš kot opazovalec ali nadzornik, marveč se vanjo povsem potopiš. Zagotovo ena najbolj samosvojih in čustvenih izkušenj lanskega leta.



WII U Grdo je zajebal Nintendo z wiijem U. Z datumom izida, ki ga je postavil med staro in novo konzolno generacijo ter tako ustvaril vtis, da gre le za malo boljšo reč od PS3. In z imenom, ki predane igralce spomni na casualno usmerjeni wii, nedeljski publiki pa ne pove, da gre za čisto nov izdelek, zato misli, da je to nek dodatek. Toda čeprav wii U po grafični moči zaostaja za playstationom 4 in xboxom one, z igralnega stališča prednjači. Sonyjeva in Microsoftova konzola sta PCja, ki zazdaj poganjata bore malo privlačnih ekskluziv. Namesto tega imata kup večplatformskih izdaj, med katerimi manjka odličnic. Wii U pa je dom izvrstnih, barvitih, izpiljenih, udarnih in samosvojih špilov, ki jih drugod ni. Naj bo to fantastična ploščada Super Mario 3D World, edinstvena akcijska strategija The Wonderful 101, izredna sekljačina Bayonetta 2, za vsakogar primerna pretepačina Super Smash Bros., nora dirkačina Mario Kart 8, prisrčna ugankarica Captain Toad Treasure Tracker, hardcore erpegejka Monster Hunter 3 Ultimate ali vojna arkada Hyrule Warriors. Med našimi devetimi naj igrami 2014 so tri za wii U! Škoda, da Slovenija ne mara zanj in na prestol povzdiguje PC, PS4 in mobilije. Zaradi tega je na slabšem.



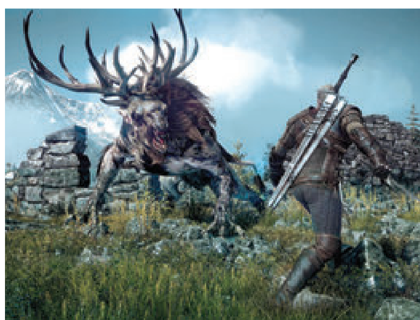
PIRATEBAY Mi sicer živimo v državi, kjer je normalno, da spletni ponudniki piratskih vsebin kažejo Hoferjeve in Simobilove oglase. V večini drugih zahodnih držav pa gusarstvu niso tako naklonjeni. Enega večjih trnov v peti lastnikom avtorskih pravic so izpulili decembra, ko je švedska policija vdrla v prostore znane hajduške pagine Piratebay v Stockholmu in zasegla opremo. Tedaj se je širom Zemlje zaslišal skupinski krik, kot bi naenkrat umrlo milijarde duš. Piratebay je še vedno nedosegljiv, promet pa se je preusmeril na druge sledilnike in strani, ki njegov indeks ohranjajo pri življenju. Bo črni prapor z lobanjo in kostmi še kdaj zavihral?

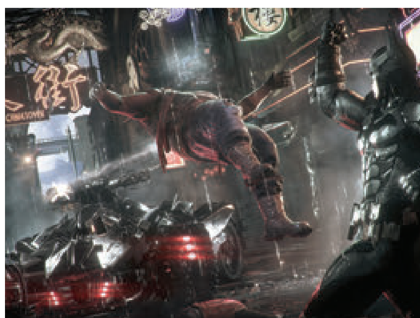
LOKALNO IGRANJE Spletno večigralstvo je postalo samoumevno in ga zaradi množične percepcije tlačijo tudi v izdelke, ki so v temelju enoigralski. Lani pa se je zgodil krepek porast druge vrste multiplayerja – lokalnega, na enem sistemu. Kar nekaj je bilo velikih naslovov, ki so ga nudili, med njimi športijade v slogu Fife in NBAja ter Lego igre, kjer se je moč na inteligentno razdeljen zaslon priključiti kadarkoli in kdajkoli tudi oditi ('drop in, drop out'). Zares pa so se lokalnemu multiju posvetile neodvisnice, ki so na ta rovaš spletno plat kratkomalo izpustile in se docela zapisale kar že nekoliko pozabljenemu množičnemu udejstvovanju pred enim zaslonom, katerega kulturo so njega dni gojili Bombermani in Street Fighterji. Recimo zbirka hecnih športnih špilčičev Sportsfriends, amsterdamsko mavrična Nidhogg in od strani gledana lokostrelska borilnica za četverico Towerfall: Ascension.

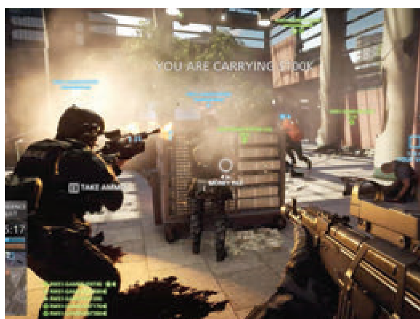


po sebi deluje, odslej bo le še boljša. Tudi epska vesoljada Elite: Dangerous je tak *work-in-progress* projekt, kjer se bo vsemirje zgolj širilo ter vsebovalo nove in nove elemente. Ne skozi plačljivo dolpotegljivo vsebino, temveč zvečine zastonj.
Težava takega pristopa je, da daje potuho smetju, ki ga niso zadosti testirali, marveč so ga iz računovodskih razlogov splovili prezgodaj in ga sproti popravljajo na rovaš širokopasovnih povezav in odpustljive publike. Poudarjam: ne dopolnjujejo, popravljajo, ker je polomljen in v beta fazi. Takih špilov je bilo lani več kot kadarkoli. Mednje sodijo Assassin's Creed: Unity, ki je potreboval niz orjaških obližev, da je sploh začel normalno delovati … Driveclub, ki so mu šele čez dva meseca dodali že spočetka obljubljeno vreme in ponovljene posnetke, določene večigralske prvine pa še vedno niso dodelane … Halo: The Master Chief Collection, čigar večigralstvo spočetka enostavno ni delovalo … The Evil Within, čigar gladkost je brez zaplate katastrofalna … ali The Crew, ki zaradi obvezne povezave s spletom ob izidu spričo nepripravljenih strežnikov sploh ni deloval. Čemu to izdajatelji počnejo? Preprosto zato, ker imajo poslovni načrt in je od tega odvisna vrednost delnic podjetja. Pred časom je recimo zaokrožila zgodba, kjer je eden od vlagateljev v Nintendo čisto resno predlagal, naj naredijo takega Maria, kjer bomo igralci dokupovali višje skoke. Predlog srečoma ni padel na plodna tla – zaenkrat …
Najbolj žalostno pri tem je, da se lahko tu pretrgam na dvoje, pa ne bo čisto nič bolje. Model igre kot servisa se je nepreklicno uveljavil, tako na dober kot slab način. Pričakovati, da bodo velike letošnje igre tehnološko izpiljene, je naivno, zato pripravi potrpežljivost in internet. Oboje boš potreboval.

V PRIČAKOVANJU







Lani resda ni zabeležilo kakih prelomnosti, se je pa nabralo dosti kakovostnih naslovov v vseh mogočih žanrih. 2015 obeta drugo štimungo, kajti šele zdaj bodo začeli dodobra prihajati naslovi, ki jih razvijajo le za obe novi konzoli in niso več s popkovino povezani s staro tehnologijo. Igre, narejene nalašč za playstation 4 in xbox one ter ustrezno zmogljive PCje (6 do 8 giga sistemskega pomnilnika, 3 do 4 na grafični kartici), obljubljajo korakanje naprej.
Najbolj v kompleksnosti in lepoti virtualnih svetov, v kakršne bo umeščena marsikakšna poželjivka. Na primer dolgo pričakovani poljski frp **The Witcher 3: Wild Hunt** (19. maja), ki obeta orjaško in neverjetno podrobno fantazijsko dimenzijo. Ne le grafično, marveč v vidu posledic, ki jih bodo imela naša dejanja, odločitve in pogovori. To nam delaj! Prav tako bo v peskovnik umeščen **Batman: Arkham Knight** (2. junija), kjer se bo temni vitez na višku moči na življenje in smrt spopadel s Scarecrowom in z novim, posebej za igro izmišljenim zlikovcem. Skozi Gotham se bomo tokrat vozili z batmobilom, ki ga bo moč upravljati na daljinec in bo udeležen v nekaterih ugankah. V **Assassin's Creed: Victory** (jeseni) se bomo podali v viktorijanski London, dočim nas bo **Uncharted 4: A Thief's End** (koncem leta) znova postavil v vlogo Nathana Draka kot rahlo šeprtljave inačice Indiane Jonesa, spremljal pa ga bo brat Sam. Predvidoma dobro leto za playstation 4 bo že 25. marca otvoril akcijski erpege **Bloodborne**, ki meša slog Dark Souls z Ninja Gaidenom, dočim bo xbox one koncem leta deležen **Halo 5: Guardians**, ki bo nadaljeval sago o Master Chiefu. A kljub vsem odprtim svetovom bo bržda najbolj igran naslov leta bolj klasičen – **Battlefield: Hardline** (19. marca), ki se bo odvijal v mestnem okolju in se bodo v njem spopadli policisti ter kriminalci.

Razstava prihodnosti



Ljubitelj novih tehnologij LordFebo obožuje Las Vegas. A na CES se žal leto za letom podaja le s prstom po zemljevidu in s kurzorjem po YouTubu.

Z vegaško razstavo uporabniške elektronike, največjo na svetu, nimam sreče. CES se namreč tradicionalno odvije koncem prvega tedna v januarju, letos med 6. in 9., ko s polno paro zaključujemo redakcijo. Zato lučkasto mesto greha, ki celo pozimi streže s kratkohlačnimi temperaturami, največkrat ostane neizpolnjena želja. To me je letos še posebej užalostilo, kajti šov je bil izredno zanimiv, z mnogo razdelanimi in novimi trendi. A tehnologija na srečo omogoča vpogled na daljavo, saj so vse konference in govorance v živo pretakane širom zemeljske oble. Firme pa novinarske kaslce itak cel teden polnijo s hvalisavimi sporočili za javnost.

Klasično računalništvo in mobilna telefonija, ki sta bila svojčas deležna precejšnje sejemske pozornosti, sta zadnja leta v ozadju. Vsi veliki igralci so resda na ogled postavili čuda prenosnikov, tablic in terminalčkov. Kak je bil celo najlažji, najtanjši ali največji. Toda področje na splošno ni izstopalo. Mobiteli čakajo na barcelonski kongres v začetku marca, edini zanimiv PCjaški premik pa je HPjev sprout, ki smo ga oznanili novembra. Okenske all-in-one mašine žal še vedno capljajo za dizajnom in dodelanostjo imacov. Intel sicer napoveduje 'osvoboditev' računalnikov od kablov in navadnih vnašalnih naprav, a zaenkrat so univerzalni polnilniki, na katere notebook samo postaviš, ter popoln nadzor z gibi zgolj pobožne želje.



Ustvarjalni HP sprout iznad zaslona na mizo projicira podaljšano namizje, obenem pa to delovno površino tudi fotografira in omogoča gibalni nadzor. Za to je zaslužna zajemalna tehnologija RealSense.

Na vegaškem razstavišču poleg najbolj očitnih avdio-video-računalniških tehnikalij najde svoje mesto pravzaprav vsa elektronika za osebno rabo. Od bele tehnike in drugih elementov pametnega stanovanja prek avtomobilov in telovadnih pripomočkov do robotov ter vsesortnih igrač. Vsem je skupna povezljivost, iz katere izhaja pogosta besedna zveza 'internet of things'. V ta široki svet sodi domala sleherna pokazana napravica, med drugim robotski letalniki. Droni so bili lani le obrobna zanimivost, letos pa močno zastopan segment. Ne kot igračke, marveč gre za novo obliko kamer, takih s perutmi. Naslednja tendenca in takisto element interneta reči, ki se namiguje že nekaj let in se bo še veliko prihodnjih, so avtonomni avtomobili. Ti so zaradi prisotnosti velikih znamk in odmevnih predstavitev v soju žarometov prireditve.



Preden bodo avtomobili vozili sami, bodo omreženi in obče 'pametni', k čemur doprinašajo funkcionalnosti izven same avtomobilske rabe. VW je recimo pokazal golfa, ki ima tako Applov CarPlay kot Googlov Android Auto. To pomeni, da displej na armaturi stoodsotno preslikava telefonsko okolje.

Daljno-gledi

Televizorji so zaradi vseprisotnosti često sopomenka za sejma CES in IFA. Tudi letos so okupirali največjo površino, toda resnici na ljubo smo se področja, ki nas po eni strani posiljuje z neumnostmi in po drugi prehiteva tehnološke ter vsebinske zmožnosti, malce naveličali. OLED, ki sta ga Korejca pred nekaj leti promovirala kot revolucionarno tehnologijo, je skorajda neobstoječ, saj jim očitno še vedno ni uspelo rešiti vseh proizvodnih težav. LG je tak organičen teve sicer kazal, Samsung pa ne. Raje se je šopiril s skoraj trimetrskim (110") displejem v ločljivosti 8 K, ki je za nameček kazal avtostereoskopijo oziroma 3D brez naočnikov. Princip po pričevanju opazovalcev še vedno ni dodelan, saj učinek globine zaznaš le v ozkem vidnem kotu in celo v najboljšem položaju ni primerljiv z očalnim.

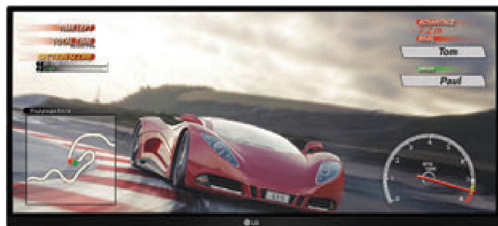


V črke OLED je bil pred tremi leti ovit celoten šov, tokrat pa ga je omenjal samo LG. Še vedno drži, da ima najboljše barve, a cena je tako petmestna, da je sploh ne povedo. Ekran se ukrivlja po želji gledalca.

Na več koncih omenjen izraz je bil quantum dot. To je nova tehnologija LCDjev, kjer je med svetilnimi diodami in tekočimi kristali še sloj kvantnih pik, polprevodniških nanokristalov. Ti zaradi optičnih lastnosti očistijo svetlobo, s čimer povečajo barvni razpon. Razlika je opazna, če je le vir dovolj kakovosten, kar sandokanski filmi kajpak niso. Pristop je prvi predstavil Sony predlani z matriko triluminos, zdaj pa je na kvantni vlak skočila večina proizvajalcev. Visokoletečo besedno zvezo lahko v kratkem pričakujete na jezikih prodajalcev in v štacunskih katalogih kot nekaj najbolj naprednega, kar morate imeti.

Razločljivost UHD je postala standard, dočim ga ni bilo izdelovalca, ki ne bi kazal tudi televizorja naslednjega rodu, 8K. Zdi se pravzaprav, da je 4K le kratkotrajen vmesni člen do mreže 7680 x 4320. No, pri kupovanju tega ni treba upoštevati, kajti takih modelov v prodajnem programu še nekaj let ne bo. Zaenkrat se vsi osredotočajo na ponudbo vsebine UHD in naposled se je pojavil prvi ultravisokojasen blu-ray pogon

od Panasonica. Ploščki naj bi bili troslojni s 33 gigabajti na plast in video 60-sličičen v novem zapisu HEVC. Komercialni modeli in filmi so napovedani za drugo polovico leta, o združljivosti za nazaj oziroma naprej pa niso povedali ničesar. Konzoli jih bosta zelo verjetno predvajali.
Sony in Sharp letos sledita Philipsu pri implementaciji Androida, Samsung gre na Tizen in LG prisega na WebOS. Z izboljševanjem sistemov in višanjem procesorske moči bi televizorji brez težav ponujali vse tisto, kar omogočajo mikrokonzole / medijske škatlice. Toda več kot očitno se proizvajalci izkazujejo za nesposobne, zato gmajna kupuje dodatne komponentice za sto evrov, vleče nove kable ter se ukvarja s še enim daljincem le zato, da lahko normalno predvaja video na zahtevo in igra preproste špilčke. S temi 'pametnimi' funkcijami se je industrija v preteklosti že tako osramotila, da jih domala ne omenjajo več. Edina pozdrava vredna zanimivost s tega področja je dogovor Sonyja in Samsunga, da bodo odslej Korejčevi produkti ravno tako kot bravie streamali igre za PS3 prek servisa Playstation Now. Sprva v Severni Ameriki, kasneje v Evropi. Poteza Tokijcev je logična, saj je servis plačljiv, za nameček pa bodo prodali še kontejnar dualshockov več.
Kljub temu, da številke nazorno kažejo slabšo prodajo ukrivljenih matrik, so bili konkavneži vsepovsod. Po novem prihajajo celo taki računalniški monitorji. Slednji, ki navidez že nekaj časa stopicljajo na mestu, kanijo v letošnjem letu postreči tudi z drugimi frišnostmi. Asus, Dell, LG in HP zagovarjajo, da bodo modeli 4 K in 5 K v dimenzijah 27 ali celo 30 palcev kmalu nekaj običajnega. Nekateri so na ogled postavili celo gejmerske zelo široke ekrane v razmerju 21 : 9.



LGjev 34-palčen igralski zaslon s podolgovato ločljivostjo 3440 x 1440 vključuje AMDjevo tehnologijo FreeSync za neraztrgano premikanje. Tako široko polje podpirajo le redke igre, Korejci pa navajajo Battlefield 4 in WoW. Cene niso obelodanili.

Avto-mobili

CES dobiva vse večjo veljavo med avtomobilisti, kajti njihovi izdelki se povezujejo in postajajo uporabniška elektronika. Zato se že nekaj časa postavljajo s sloganom, da je avto ultimatni gedžet. Kako pomembna je njihova industrija za CES, pove dejstvo, da sta jim pripadla kar dva od uvodnih petih nagovorov. Dočim je Fordov mladi predsednik Mark Shields nakladal o trenutnih razmerah, deljenju avtomobilov in prometu v Mumbaju, ne da bi pokazal eno samo samcato otipljivost, je šefu trikrake zvezde Dieterju Zetscheju uspelo spraviti Mercedes na naslovnice vseh medijev. Razlog ni bil toliko v njegovi žermanski karizmatičnosti in popkulturnih šalah, marveč v predstavitvi koncepta prihodnosti. Na oder je namreč sam od sebe pripeljal F 015, študija za leto 2030.
Čeprav je avto videti kot nedokončana šolska maketa, zlasti zavoljo 'polnih' stranskih stekel, v resnici deluje in je bržda najbolj dodelano futuristično vozilo. Šipe samo izgledajo polne, saj se zatemnijo po želji, tako da prepuščajo le poglede ven, noter pa ne. Stroj kajpakda žene elektrika, pri čemer je za 200 kilometrov dobi iz baterij in za naslednjih 900 iz vodikovih gorivnih celic. Produkt izgorevanja je nič emisij in par litrov vode. Majhnost agregata je zaslužna tudi za samosvojo obliko, kakršna bo v prihodnosti običajna. Dolgi današnji nosovi gredo namreč na rovaš velikih motorjev in menjalnikov. Skrajna pomaknjenost koles oziroma velika medosna razdalja naredi notranjost čisto nič avtomobilsko, prej podobno luksuzni kajuti ali klubski sobici. Znotraj je šest velikih prikazovalnih panojev, vmesnik pa je glasovni in migljajni. Pravi digitalni življenjski prostor, skratka.


Ena od zanimivosti koncepta F 015 so matrične luči, ki zadaj izpisujejo opozorila, spredaj pa lahko hecne animacije. Dodatna pogruntavščina je projektor, ki pešcu na čast riše na tla zebrast prehod.

Bistvo čudeža tehnike je njegova avtonomija, ki sega onkraj pomagalnih sistemov, kakršni so na voljo danes. F 015 sicer ima volan, kajti po mnenju Mercedesovega glavarja bo človek še lep čas mogel in želel krmariti lastnoročno. Toda avto vseeno vozi docela sam. Firma je navsezadnje že pred poldrugim letom s prirejeno limuzino S dokazala samostojno vožnjo po nemških lokalnih cestah. Za to ni zaslužna ena sama tehnologija, marveč naveza različnih tipal, ki se dopolnjujejo. V konkretnem primeru gre za dve vrsti radarja, dvoje različnih kamer in ultrazvočni senzor. Daljnosežni radar zaznava celo nekaj sto metrov oddaljene objekte in smer njihovega gibanja, kratkosežni motri spredaj in zadaj vozeče, dočim optična očesa prepoznavajo znake in sledijo robni črti. Umetna pamet pa nato iz nabranih podatkov ustvari verno sliko okolice – take, kakršna bo čez nekaj trenutkov.
Čeprav so testni avtomatični avtomobili brez ene same dokumentirane nesreče prevozili že na sto tisoče kilometrov, taka vozila še niso za vogalom. Ostajajo namreč odprta vprašanja, ki niso le tehnološka. Industrija mora doreči nekatere standarde, kajti taka vozila naj bi med sabo sodelovala. Pri tem je treba sisteme ustrezno zaščititi, kajti par nadobudnih hekerjev



Toyota je CES izkoristila za altruistično oznanilo: 5680 patentov v zvezi z gorivnimi celicami bodo dali v javno dobro. Japonci želijo s tem vzpodbuditi pridobivanje elektrike iz vodika. Mnenja o tem, kaj bo prevladalo, celice ali baterije, se močno krešejo.



Bavarci so ponosni, da z elektomobiloma i3 in i8 ponujajo futuro že danes. Po cesti sicer ne vozita sama, znata pa najti prostor in parkirati brez voznika za volanom. Pri tem sta ves čas na liniji in lastnik lahko kadarkoli preveri baterijo ali vključi klimo.

utegne narediti nepredstavljivo škodo. Nadalje je velika dilema, kdo bo nosil odgovornost, če te takle avto zapelje v jarek. In nenazadnje, kako naj računalnik odreagira, ko mora izbirati med trkom v mamico z vozičkom ali v starko. A Zetsche je prepričan, da bodo te dileme rešene in da bomo ne oziraje na današnje mnenje čez poldrugo dekado zares vsi v avtu lahko le potniki. *"Mercedes je pred dobrim stoletjem kočiji vzel konja, zdaj pa vodi naslednjo revolucijo, ki bo vzela še voznika."* Zato lahko F 015 oba prednja sedeža obrne nazaj, s čimer bo avto človeku vrnil nekaj neprecenljivega: čas. Enourna vožnja v službo tako ne bo povsem vržena stran.
S tem se strinjajo preostali izdelovalci, le da niso imeli tako futuroloških napovedi. BMW, ki se je lani postavljal s petico, ki je driftala brez voznikove pomoči, je letos omogočil novinarjem, da se prepričajo v pomagalne sisteme modela i3. Menda se v zid ni uspelo zaleteti nikomur. Še bolj je bila zanimiva demonstracija, kako je i8 najprej avtomatično poiskal prazno mesto in parkiral, nato pa s pomočjo Samsungove ure sam od sebe zapeljal s parkirišča in počakal lastnika pred vhodom. Njihova vizija je, da bodo nekoč to počeli vsi avtomobili, pri čemer bodo imele sodobne garažne hiše zapik, koder se bosta srečala stroj in človek. Očitno so parkirnim služabnikom šteti dnevi.

Samofrči

Decembra smo oznanili Parrotov štirikopter bepop, pri katerem smo zapisali, da ni le igrača, ampak uporaben leteči kamerman. Prav to je bila ena od močnejših novitet sejma, ki bo v bližnji prihodnosti spremenila naše videozajemalne navade. Resda take naprave v profesionalnem svetu že vrsto let nadomeščajo helikoptersko snemanje, vendar taka oprema stane pet in več tisočakov. Zdaj se cene tudi na rovaš množičanja spuščajo na nivo okoli jurčka, kar je primerno za amaterske fotografe, videoblogerje in paparace.


Onegaj nixie, zmagovalec Intelovega natečaja Make it Wearable, je zapestnica, ki se preobrazi v dron za sebkanje. Z drugimi besedami, samofrč poleti okoli tebe in škljocne par butastih ksihtov, nakar se ti bumerangasto vrne v roke. Na police pride poleti.

Dosegljivih modelov, katerih namen ni pilotska zabava, marveč so v prvi vrsti za frčeče kamere, je bilo vsaj dva ducata. Nekateri imajo očesa vdelana, spet drugi le nastavke za gopro hero. Ene je moč krmiliti s tablico, dočim bolj profesionalni ponujajo ločen nadzor plovila in kamere. Vsem pa je skupna določena avtonomija, ki se začne s samodejnim vzletanjem, ohranjanjem višine in pravočasnim pristankom, preden zmanjka elektrike. Eden od modelov je imel celo vdelano varnostno padalo. Naslednji nivo je vgrajen GPS-sprejemnik, ki omogoča nastavljanje poti in povratek domov. Par razstavljalcev tovornih dronov se je hvalilo, da natančnost zadostuje za dostavo paketka prijatelju na dvorišče na drug konec mesta. Ali za iskanje pogrešanega v gorah.


Inspire 1 od firme DJI je predstavnik profesionalnih snemalnih štirikopterčkov. Vgrajeno ima 4K-kamero, ki se vrti v vse smeri, zato letalnik skorajda zahteva dva nadzornika. Cena je poltretji evrski tisočak.

Nova domislica so dronovske kamerice, ki ti sledijo. To počnejo bodisi optično, bodisi prek modrozobe zapestnice. Taka sta na primer 1500-evrski airdog in 600-evrski ghost. Če je verjeti razvijalcem, ti zanju sploh ni treba skrbeti. Glede na nastavitve šibata za teboj med kolesarjenjem, ti letita pred obrazom, te snemata iz višine ali krožita okoli tebe. Predstavitev s skejterjem na rampi je delovala, nakar je letalnik po četrt ure sam od sebe pristal na ravni površini. Taka napravica je videti kot fantastičen nucnik oziroma logičen podaljšek za adrenalince, ki so doslej uporabljali akcijske kamere. Vsekakor je bolje imeti posnetek dvojne salte iz tretje kot iz prve osebe.
Ni čudno, da je o teh propelerskih pripravah spregovoril Nick Woodman, ustanovitelj podjetja GoPro. Vseeno kaj več od namiga, da bi utegnili morebiti nemara mogoče izdelati tak onegaj, ni povedal. Je pa poudaril tisto, na kar strokovnjaki že opozarjajo: neurejen pravilnik okoli zračnega prostora. Glede na to, kam gre razvoj, se bodo videotroti hitro razširili in prekrili nebo na športnih dogodkih. Narodu že tako ali tako manjka kulture pri fotografiranju. Bodo čez deset let znotraj cerkva in ob ostalih znamenitostih letale cele jate kopterčkov? Nesreče se že dogajajo in bolje za vse je, da zakone pravočasno zategnejo.

Internet reči

Ducati različnih ur in stotine fitneserskih zapestnic niso nič novega. Raziskave so razkrile, da je večina kupcev slednjih prenehala z njihovo rabo po nekaj mesecih. Bolj zanimivo je širše področje 'internetnih stvari'. Še desetletja bodo sicer pretekla, preden bodo povezane jakne, zobne ščetke, ključavnice, tenis loparji in pralni stroji – vsi primeri so resnični – postali čisti standard. Toda smer je začrtana. Vse pojde tako ali drugače v mrežo, eden večjih podpihovalcev področja pa je Intel. Po lanski najavi tonamenskega čipovnega skupka edison so letos šli še nivo niže s povsem okleščenim procesorčkem curie. Ta je velik le nekaj milimetrov, dočim celotno vezje, ki vključuje še nizkokaloričen bluetooth oddajnik, meri komaj kaj več. Namenjen je nosljivim digitalijam, kjer sta majhnost in poraba elektrike važnejši od računske moči. Konkretni primeri rabe so oblačila in modni dodatki, kot so torbice in nakit. Čipek v srajčnem gumbu bo denimo posredoval telesno temperaturo termostatu, ki bo po potrebi zvišal gretje. Ali pa bo iz dojenčkovega bodija sporočil podatek na mamičin telefon.
Samsung ima takenako polna usta kratice IoT, Internet of Things. Direktor Boo-Keun Yoon se je v otvoritvenem govoru pridušal, da bodo vse njihove aparature, od sesalnika do hladilnika, kmalu na liniji. Pri tem je izpostavil, da mora industrija sprejeti standarde, kajti drugače bodo uporabniki zmedeni, učinki pa slabi. To je najbrž letelo na Applovo zaprto platformo HomeKit in Googlovo lastno iniciativo 'Work with Nest' za sodelovanje s termostatom nest. Dogovor bo bržda velik zalogaj, saj ne gre le za eno branžo, marveč bo ta razširjeni internet povezoval belo tehniko, avtomobile, posteljnino, ure in nogavice. Ne verjamete? Na sejmu so že pokazali štumf in majico, ki merita aktivnost, korake in srčni utrip, ter blazino, ki beleži spalni vzorec in te zbudi, ko je drnjohanje najbolj plitko.


Miniaturizacija je omogočila nebroj senzorskih obližev. Nekateri, trajnejši po modrem zobu sporočajo parametre aktivnosti. Drugi, kakršen je tale potrošen eskin thermometer, pa odčitajo temperaturo in jo NFC-posredujejo. Nič več tlačenja toplomerov v rit.

Tudi demonstracij pametnih domov je bilo kar nekaj, začenši z mobidičnimi ključavnicami in svetilnimi sistemi, ki se samodejno prilagajajo ter znajo v sodelovanju s televizorjem skrbeti za vzdušje. Take wi-fi sijalke od Philipsa smo nekoč že testirali, a kmalu bo pametna, dinamična razsvetljava nekaj običajnega. Omrežene bodo prav tako same vtičnice, zato bo mogoče na daljavo vklopiti ali izklopiti sleherno napravo. Če ne bo v spletu oziroma v navezi s telefonom že sama od sebe. Vnovič je bil na ogled tak pralni stroj, ki javi zaključek žehte, čajnik, ki med drugim pove, kdaj je zeliščni poparek nared, tipala v cvetličnih lončkih, ki opozorijo na žejo rastline, in tako dalje. Le hladilnika, ki kao diktira nakupovalni listek, to pot ni bilo. Najbrž so pogruntali, da skeniranje kode za sleherni vstavljeni izdelek ne pije vode.


Tole je belty, pametni pas, ki ne le, da se samodejno zateguje oziroma rahlja ob prenažrtosti, marveč obenem ves čas beleži obseg vampa. Nato prek aplikacije teži, ko iz tjulnja postaneš nilski konj.

CESasto (ne)igrarstvo

Gejming začuda ni niti omembe vreden del CESa. Konzole nimajo lastnih paviljonov in playstatione ter xboxe bi lahko preštel na prste. Sem in tja vidiš kakšen simulator s tremi zasloni in ritajočim sedežem, ostalo pa so drobtinice. Sonyjev Kirai-san je recimo v nagovoru čisto mimobežno omenil, da so playstationa 4 prodali 18,5 milijonov.
Oculus je bil prisoten, ampak brez večjih novosti. Nekaj VR-pozornosti, zlasti smejalne, je kasiral izdelek **GCS3**, ki je gromozanska kastrola za na glavo. Za razliko od konkurence, ki uporablja razdeljen 5,7-displej in leče, je tukaj neposredno pred očmi 7-palčna avtostereoskopska tablica.



To pomeni, da kaže 3D-sliko sama od sebe. Možno jo je celo vzeti iz čelade, jo vstaviti v rogat kontroler in uporabljati samostojno. Proizvajalec 3Dhead je imel na štantu zapisano 'oculus killer', a poročila preizkuševalcev so bila le negativna.
Spisku mikrokonzol za sto evrov tipa google nexus TV se pridružuje še Razer. **Forge TV**, kakor se reč imenuje, bo androidna obtelevizorska šatuljica z novim snapdragonom in dvema gigabajtoma rama. V večini funkcij se od konkurence ne loči – zaganjala bo teveju primerne aplikacije z Googlovega marketa, v prvi vrsti medijske predvajalnike in špilčke. Za slednje bo treba dokupiti kontrolnik, na katerega je za zabavo na terenu mogoče pritrditi telefon. Tisto, kar zadevo naredi resnično zanimivo za orenk igralce, je možnost pretakanja iger s PCja na televizor. Ob ožičeni povezavi naj bi to delovalo celo v 1080/60. Za igranje v dnevni sobi bo Razer ponudil še specialen dvojec miške in tipkovnice.



Je joypad za 300 evrov iz iridiuma ali katere druge vsemirsko redke kovine? Ni. Pravzaprav niti ni pretirano kovinski. Proizvajalec Mad Catz ceno igratorja **lynx9** opravičuje z večnamenskostjo in občo hotnostjo. Zadeva je namreč videti kot mali transformer, ki je ušel iz Bayevega filma. Tesno zložena paše v večji žep, nakar se razstavi v tipičen modrozobi pad za PC z vsemi obveznimi pritiskali in celo mikrofonom. Nadalje je na napravo mogoče pričvrstiti telefon ali jo razvleči tako, da zaobjame sedempalčno tablico. Deluje seveda z vsemi androidnimi napravami, tudi s TVji in tamalimi konzolicami, in ima priloženo miniaturno tipkovnico. A za to ceno bi morala požegnati še vsaj playstation, xbox in wii. Le kdo bo dal za nepreizkušen igralni ploščék petkrat toliko kot za najbolj priporočljivi model na trgu?



Špilerstvo je že orenk preseljeno na prenosnike, ponudbo pa bo okronal MSi s skoraj petkilskim modelom **GT80 titan**. Tega diči sama najhudejša železnina, recimo dvojec geforca GTX980M in 18,4 palčni zaslon. Tisto, kar titana dela edinstvenega, je mehanska tipkovnica s Cherryjevo klikotavo tehnologijo, česar v notebookih doslej še ni bilo. Tipke v temi žarijo rudeče in za največje pozerstvo so priloženi kromirani pokrovčki za WASD. Cena? Sitnica, če je računalnik padel s kamiona. Drugače pa se postavke pričnejo pri treh tisočakih evričev.



IGROFILMI, KI BODO

Filmoljubi LordFebo vrže tretji uč na prihajajoče filmčke po igricah. Začuden je, kaj vse pripravljajo, hkrati pa se sprašuje, koliko od tega bodo v resnici udejanjili.

Doslej je po predlogi videoiger nastalo okoli štirideset celovečernih filmov v angleščini, začenši s Super Mario Bros leta 1993 in Street Fighterjem malo kasneje. Širša javnost nad njimi ni bila navdušena. Še najvišje ocene, a še vedno podpovprečne, je dobil Princ od Perzije z Jako Gyllenhaalom. Gejmerji smo bili bolj prizanesljivi in nekateri od njih – tisti, pri katerih ni sodeloval Uwe Boll – so se nam dopadli bolj kot marsikateri visokoproračunski blockbuster. Zapomnljive užitnosti so bili recimo Doom, Hitman in Need for Speed. Zato malce vihamo nos, da so bila zadnja leta na tem področju jako neplodna. Vseskozi curljajo neke špekulacije, premakne pa se ne nič.

Zdaj se zdi, da se obetajo boljša vremena, in sicer iz preprostega razloga. Dolgo je bilo v navadi, da filmski studio odkupi licenco, nakar z njo naredi, kar pač naredi. Špilavska industrija se je počutila inferiorno hulivudski, zato so bile založbe še vesele, če je kdo njihove blagovne znamke sploh upošteval. Četudi Uwe! A področje videoiger je tehnološko in poslovno napredovalo in 'naše' hiše so se pričele dejavno spogledovati s sedmo umetnostjo. Pri tem želijo imeti po novem nadzor oziroma soudeležbo v kreativnem procesu, s čimer si zagotovijo večjo povezanost s predlogo.

Če gre verjeti, se je zvrstila že cela vrsta producentov, scenaristov in režiserjev. Z izbiro igralcev naj bi naposled pričeli v prihodnjih mesecih, povest pa se bo pletla okoli bajeslovnega južnoameriškega El Dorada.

Še bolj črevasto zgodovino ima film **Metal Gear Solid**, katerega razvoj je Hideo Kojima potrdil na E3ju 2006. Konami se je tedi pogovarjal z mnogo znanimi imeni, menda s Hughom Jackmanom za vlogo Snaka in s Quentinom Tarantinom kot producentom. Toda naposled se ni izcimilo nič. Hideo si kot velik filmofil želi vrhunsko delo, ki bo seriji v ponos. Zdaj so naposled našli ekipo v Sonyjem snemalnem studiu in titula je na koledarju za drugo leto. Takrat bo izšla še ena kinouprizoritev japonske blagovne znamke: **Resident Evil: The Final Chapter**. To bo že šesti in obenem zadnji del najbolj obširnega igrofilmskega niza. Predstava bi se že morala zgoditi, vendar je Milla vmes zanosila. Glede na to, da je avtor celotnega slikosučnega niza njen mož Paul Anderson, ni druge Alice od Jovovičke. Domnevno se sklepno poglavje vrača h koreninam: zombiji čez vse!

Šesti prihodnjeletni naslov bo animiranka **Sly Cooper**, pripoved o rakunski siroti, ki se izvežba v mojstrskega zmikavta. Sonyjeva serija platformskih šunjačin obsega več delov, film pa se bo naslanjal na izvirnik Thievius Raccoonus. Želvak Bentley in potamček Murray bosta seveda prisotna, vendar bo ta risanka najbrž le za posvečene. Na širšo publiko pa cilja **Assassin's Creed**. Sprva je želel templjarske spletke posneti Sony, vendar je Ubisoft raje ustanovil lastno vejo Motion Pictures. K sodelovanju so povabili znani fris Michaela Fassbenderja, ki špila sicer ne pozna, a je navdušen nad zgodbenim okvirom z DNK-spominom. Zaigral bo ašašina po imenu Aguilar de Agarorobo za časa španske inkvizicije v 16. stoletju in njegovega današnjega potomca. Parkur, izpodrokavna rezila in kapuca do nosa so samoumevni.

Skopo 2015

Letošnjik žal ne bo posebej obilen, saj prideta cela dva tosortna izdelka. Poleti po sedmih letih štarta novo poglavje tehnotrilerja **Hitman** s frišnimi, nepoznanimi igralci. Olyphantu očitno ni bilo do vnovičnega britja glave in cena breskvic Olge Kurylenko se je dvignila. Čeprav je film zvečine že posnet, trailerja še ni in prav tako ne zanimivih informacij. Vemo, da bo znameniti, gensko popravljeni agent tokrat deloval s pomočnico, letal po celem svetu in spet vihtel prepoznavna silverballerja. Za poklon igri bo najbrž uporabil še žico, skril truplo poštarja in se preoblekel.

Napovednik pa ima vesoljska izrisanka **Ratchet & Clank**, storjena po priljubljeni istoimenski arkadni seriji za playstatione. Štorija bo predstavila, kako sta se junaški maček in ubežniški robot srečala ter postala nerazdružljiv par. Kajpakda ne bo manjkal Doctor Nefarious, njun glavni nasprotnik, in mnogo drugih likov ter lokacij iz iger. Da bo izdelek karseda zvest osnovi, skrbijo ljudje iz razvojnega studia Insomniac. Scenarij so pripravili sami in glasove junakom ravno tako posojajo isti govorci kot v igri. Zadeva je videti kot risana mešanica Vojne zvezd in Varuhov galaksije, kar se nikakor ne čuje neobetavno. Torej obeta.

Bogato 2016

Več naslovov je na urniku za leto 2016, ko naj bi po svetlogledih napovedih prišlo nič manj kot sedem igrofilmov. Za točno 1. julij je finski Rovio obljubil kinematografsko inačico **Angry Birds**, ki jo producirajo in financirajo čisto sami, po naročilu pa za njih rišejo v Sonyjevem animatorskem oddelku. O zgodbi ni nobenega čivka, gotovo pa se bo bavila s tičje-prašičjo vojno. Vojna bo takenako tema **Warcrafta**, o katerem pišemo v analih serije. Žal pa ni kaj prida za napisati o Unchartedu, dasi ga ima Sony še vedno v planu za prihodnje leto. Naughty Dog, avtorji tega odličnega akcijsko pustolovskega špila, hočejo prigode Nathana Draka na srebrno platno spraviti že vsaj pet let, a zaenkrat nimajo sreče z izvedbo.


Ratchet je hraber in odločen lombaks (vesoljski maček), dočim je Clank zajedljiv robot, ki ima v sebi nekaj Adamsovega Marvina. Najbolj pa seka negativec Nefarious.


Sprva so producenti za novega Hitmana želeli Paula Walkerja, nakar so črtno kodo vtisnili manj znanemu Rupertu Friendu iz serije Homeland.



Lisjaški vlomilec Sly Cooper je zgrešil dobo, saj bi bil v času mega driva in SNESa zlahka sistemska maskota. Mu pa manjka nekaj žmohta, ki ga nemara dobi ravno v filmu.



Tole je uradna slika iz jeznotičnega celovečerca. Prihaja nekam pozno, saj je blagovna znamka že izgubila svoj moment in Rovio ima precejšnje težave.

Sega tudi

Založba Sega, ki je dandanes bleda senca minule slave, se je v velikem sporočilu za javnost prejšnji mesec pohvalila, da bodo v nedoločeni prihodnosti v kino spravili najhitrejšega ježa na svetu, **Sonica**. A namesto za risanko so se Japanci modro (modro, ha ha) odločili za obogaten igrani film po vzoru prav tako modrih Smrkcev. Za produkcijo so najeli Sonyjeve kamermane, sami pa kanijo pri delu tvorno sodelovati. Tako želijo zagotoviti vernost originalu in poskrbeti za širšo prepoznavnost svoje nekdaj zlate ikone, ki je dandanes precej manj poznana. Scenarij naj bi govoril o resničnem ježu, ki naleti na portal in se znajde, glej no glej, v deželi lupingov ter cekinčkov. Nasproti bo modremu dirkaču stal Dr. Eggman, napomagaj pa mu bodo prišibali Knuckles, Tails in punca Amy.

Segajo pa ambicije tokijske firme onkraj Sonica. Skozi lastno podružnico imajo namen na velika platna in male zaslone v obliki TV-serij spraviti še ostale znamenite franšize. Omenili so nindžo Shinobi, hodilni pretepačini Streets of Rage in Altered Beast, mestno divjanje Crazy Taxi, grozljivko Rise of Nightmares, sekljaško legendo Golden Axe in fajterščino Virtua Fighter. Žal ni znano, če gre za resnične projekte ali zgolj za pobožne želje.

Od Tomb Raiderja do Gran Turisma

Niso to niti slučajno vsi igrofilmi, o katerih založniki sanjajo. Square Enix je javno oznanil kar troje predelav, ki so v fazi predprodukcije. Nov kinematografski začetek bo doživel **Tomb Raider** z mlajšo in bolj joškato Laro. Sledila bosta **Just Cause: Scorpion Rising** in futuristični triler **Deus Ex: Human Revolution**. Ubisoft prav tako ne bo ostal pri Assassinu, marveč se nadejajo do konca desetletja pofilmati **Splinter Cell**, **Watch Dogs**, **Ghost Recon** in **Far Cry**. Kaj jim je bilo, da so slednjo licenco posodili Uweju Bollu, se verjetno sprašujejo tudi sami. EA bo po Hitrostni potrebi, ki je potrojila vložek, takenako nadaljeval s sedmo umetnostjo. Njihov naslednji uradno potrjen projekt je znanstvenofantastični spektakel **Mass Effect**, ki so ga s studiem Warner Bros najavili za leto 2018.

WB ima pod streho še tri raznolike špilavske licence. Mobilniški neskončni tek **Temple Run** se sliši kot nenavadna ideja za film, tod scenarij o indianajonesovskem raziskovalcu, ki ga preganjajo demonske opice, je bojda že nared. Ravno tako holivudska mašinerija dela na uprizoritvi **Minecrafta**, kar je potrdil stvaritelj Markus Persson. Film, ki bo kombinacija igranosti in računalniške grafike, ima dober potencial: stomilijonsko skupnost igralcev! Tretji naslov je novi **Mortal Kombat**, ki bo na velika platna že v tretje prinesel spektakel fantazijskega mlatenja. Sub-Zera, Johnnyja in Sonye se seveda veselimo, a močno upamo, da bo izdelek boljši od klavrnega drugega poskusa.

Dasi Sonyjeva filmska veja zaradi pjongjanških zarot preživlja težke čase, imajo poleg Uncharterda v ognju še tri filmčke po hišnih igricah. Na žalost God of War, o katerem se je govorilo pred časom, očitno ni več aktualen. Zdaj je na tapeti **The Last of Us**, ki smo ga že omenili, vendar se odtlej reči niso kaj prida spremenile. Glavna kandidatka za vlogo Ellie je še vedno Maisie Williams, tamala Starkova iz Game of Thrones. Kdo bi bil Joel in kakšni bodo karfijologlavci, se ne govori. V fazi prvih pogovorov sta takenako tituli **Shadow of the Colossus** in



Najbolj ambiciozen in pričakovan igrofilm, ki je že v produkciji, je nedvomno Warcraft. Žal pa razen teh dveh dražilniških plakatov vidnega materiala še ni.

Gran Turismo, pri katerih tvorno sodelujeta izvirna igrina avtorja Fumito Ueda in Kazunori Yamauchi. Kljub japanskemu izvoru bosta oba filma ameriška. Prvi se bo bavil s fantom, ki se v pravljični deželi bojuje z raznoterimi velikani, in drugi z nadobudnim dirkačem, ki si gradi kariero. Ne, res? Zanimivo, da pri vseh spolzelih dokumentih in pošti s Sonyjevih strežnikov o dotičnih projektih ni pricurljajo v javnost nič. Le Kim Jong-Un ve vse.

Sovražni Piksli

Posebno omembo v venčku igrofilmovja si zaslužijo **Piksli**, saj bo to pravzaprav najbolj z igrami povezan izdelek. Fabula govori o vesoljcih, ki napak razumejo videoigre. Streljanje zelenih bitij v mnogih špilih vzamejo kot sovražno dejanje, zato se odločijo planetu pokazati, kdo je šerif v tem delu galaksije. Pri tem Zemljo zanalašč napadejo na igričarski način: z ogromnimi stonogami, kakajočimi vesoljskimi ladjicami, gorilami, ki mečejo sode, in nenasitno rumeno žogo. Gre seveda za licenčne like iz retroklasik, kot so Atarijev Centipede, Taitovi Space Invaders, Nintendov Donkey Kong, Namcov Pac-Man, Konamijev Frogger in številni drugi. Idejo za gromozanske pikslaste nevarnosti so filmarji dobili v nekajminutnem umetniškem videu, ki ga je moč najti na YouTubu.

No, če v tistem kratkem domiselnem filmčku kockavi elementi učinkovito demolirajo New York, se jim bo v velikem filmu po robu postavila posebna ekipa. Ameriški predsednik namreč vpokliče starega prijatelja Adama Sandlerja in pritlikavca Petra Dinklaga, ki sta bila v osemdesetih prvaka v drkanju. Arkadnega sticka. Kako se bosta sovražnika lotila, je še skrivnost, toda od tokratnega 'scora' je odvisna prihodnost Zemlje. V slovenskih kinih od 27. julija, pravi distributer!



Sony je izdal peterico posrečenih plakatov za Pixels (peti prikazuje ladjo iz Galage). Izgleda, da je to letošnji veliki apokaliptični film.

Vojaški bobni še donijo

Pred okroglimi desetimi leti je Blizzard na sceno udaril z mmorpgjem World of Warcraft. Za nekatere je postal življenjska obsesija, za druge satanovo seme, brez dvoma pa gre za eno najpomembnejših računalniških iger v zgodovini. Aggressor se s sekiro na rami odpravi po prehojenih poteh dežele Azeroth, ki se še vedno vztrajno širi.

Paladin v zlatem oklepu, ki z ogromnim ščitom junaško prestreza udarec s sekiro mišičastega orka. Cimer, ki se iz sosednje sobe dere, ko njegova druščina po tednih poskušanja naposled ugonobi zadnjega šefa v temnici. Navdušujoč cosplayerjev kostum, ki ga je vojska oblikovalcev za BlizzCon izdelovala več mesecev. Mozoljavi Cartman, ki se prav nagnusno podela v kahlo. Ja, veliko je mogočih asociacij ob World of Warcraftu, kajti ta masovna nalinijska frpjka ni le ena največjih in najbolj igranih iger v zgodovini. Že davno je presegla igričarske meje in postala popkulturni fenomen.

Po uradnih podatkih se je vanjo do danes podalo več kot sto milijonov ljudi. Pustimo ob strani šale, da jih je polovica kitajskih gold farmerjev. Gre za žanr, ki je imel pred Blizzardovo igro vsega skupaj poldrugi milijon privržencev. Warcraftova masovka pa se je že po prvem letu obstoja bahala s petimi milijoni igralcev. Z močjo ogrove pesti je zvrst lastnoročno spehala iz obskurnosti v vsesplošni mainstream, kjer niti medijsko znanih oseb ni bilo več sram priznati, da imajo 'level 60 maga'. Zgodovino mmorpgjev, Blizzarda in PC-iger nasploh delimo na čas pred izidom WoWa in po njem. Toda ali gre pri tem v glavnem za izrabo že tedaj obstoječe Blizzardove slave ali so v tem podjetju zacoprali naprednejši urok?

Napraviti lastni EverQuest

Množične internetne frpjke – to so fantazijske igre, kjer se v stalnem svetu hkrati znajde množica ljudi – so bile na prelomu tisočletja še zelo nišna zadeva. Zanje si potreboval stalno spletno povezavo, kakršna tedaj še ni bila razširjena, in kreditno kartico za plačevanje naročnine. Ultima Online in EverQuest sta zvrst ravno pričela popularizirati in igral ju je nemajhen delež uslužbencev Blizzarda. Njihov vidni član Rob Pardo je bil celo vodja najbolj uspešnega EverQuestovega ceha Legacy of Steel! To pomeni, da je bil res zagrizenec, kajti za uspeh si moral z gildo na primer pozno v noč kampirati na mestih, kjer so se pojavljali redki šefi.





V WoWu si nadeneš oklep fantazijskega junaka, ki ga ustvariš s kombinacijo ene od trinajstih ras in enajstih poklicev. Gledaš ga v zadnjo plat, ob robu slike pa je množica urokov, ki jih mečeš v sovrage. Vilinka-warlock stoji v Orgrimmarju – osrednjem mestu hordovske frakcije, ene od dveh sil v igri.





Levo Pardo, desno z rokami vselej mahajoči Metzen ob razlaganju posebno navdahnjenega dogodka. Pardo je sicer studio lanskega julija zapustil.

Navdušenje pa ni ostalo le pri igranju, kajti padla je odločitev, da še Blizzard napravi nekaj takega. Izkoristili so svoj fantazijski svet Warcrafta, ki se je igralcem v prvih dveh realnočasovnih strategijah franšize zelo dopadel. Iz surovega srednjeveškega univerzuma so ga preobrazili v zabavnejšega in slikovitejšega. Eden od dizajnerjev je takrat ravno končal 3D-model gnolla, hijenaste zverce za Warcraft 3, in mu kamero postavil direktno pred fris. Komična slika hodečega psa z izbuljenimi očmi je Nevihtneže tako navdušila, da so jo koj vzeli za svojo. Rodil se je grafični slog WoWa: risankast, mestoma smešen, z grgrajočimi ribaki in plešočimi kravami.

Zanimivo je, da javnosti z zamislijo spočetka niso prepričali. Ko so špil septembra 2001 obelodanili na londonskem smenju ECTS, je množica razočarano obnemela. Pričakovala je namreč naznanitev Starcrafta 2. "Odziv je bil takrat presneto mlačen," se spominja avtor Warcraftove zgodbe Chris Metzen. "Ljudje so nas spraševali, zakaj vraga se podajamo v tvegani projekt nišne igre, če pa gre Starcraft za med."

Mmorpg light

A studio je v idejo trdno verjel in vedel, kakšna je pot do uspeha. Ključno vodilo je bila prijaznost in dostopnost igralcu. Tega v primerjavi z EverQuestom in druščino res ni bilo težko izboljšati. Tamkaj si ob smrti dobesedno izgubljal izkušenjske pike in celo stopnje. Zvečine so ti lahko sotrpini ob tem do golega izropali truplo! Gruče igralcev so morale dolge ure ždeti v jamah, kjer so se prerojevali pošastki, saj je bil vsem na voljo le en svet. Če si hotel bleščeč oklep, si tekmoval z vsem strežnikom. In vedno si potreboval družbo, kajti osamljeni junaki so bili v teh svetovih hrana za horde tako imenovanih player killerjev.

Blizzardovcem je bilo jasno, da morajo te zategnjenosti omiliti. V naši igri bo kazen za krepot mila, so dejali – le peš boš moral oddirjati do svojega trupla. Strežnike so ločili na take, kjer so te mogli igralci prosto po buči, in varnejše, kjer si bil zaščiten. Prav tako so uvedli za tiste čase napredno zamisel instanciranja. Ko druščina vstopi v temnico, jim igra dodeli lastno kopijo (inštanco) te ječe, v kateri so ločeni od ostalih udeležencev, da jo lahko oplenijo po mili volji.

Predvsem pa so se odločili, da bo kljub množičnosti soigralcev skozi stopnje mogoče napredovati samotarsko, če bi kdo tako hotel. Pri tem ti bodo pomagali s kvesti. Ne se smejat – teh je bilo v EverQuestu takrat komaj za prgišče, saj v mmorpgjih niso bili pravilo! Odziv alfa testerjev je njihove slutnje potrdil. *"Množično so tožili, da jim postane dolgčas takoj, ko bitjecem s klicaji nad glavo zmanjka opravil,"* pravi Metzen. Ob tem so kveste napravili sila preproste. Ena redkih izjem je bilo iskanje izgubljene žene orkovskega vojščaka Mankrika, na katero ni kazal prav noben namig in si jo moral najti sam. Ali s kričanjem po vaseh nadlegovati soigralce, spričo česar je nesrečno ženšče postalo ena od legend igre.



Ena zgodnejših fotk iz alfe s še zelo oglatimi bitjeci, ki so skozi leta postajala vse zalejša. Na levi je beštija gnoll, katere dizajn je narekoval slog.

Predvečer revolucije

Iz časov nastajanja World of Warcrafta izvira množica bagatel. Na primer, da bikovski Taureni sprva niso poznali jezdnih živali, marveč so po deželi galopirali po vseh štirih. Ali da so imeli škratje tedaj coprnike. Eksperimentiranja je bilo obilo, saj je bil to Blizzardov prvi mmorpg in težji zalogaj kot karkoli, kar so počeli dotlej. Količina dela, ki ga je bilo treba vložiti, jih je kljub izkušnjam v drugih žanrih ujela nepripravljene. Leto pred izidom so imeli na diskih kvečjemu polovico Azerotha! V tem času so morali med drugim s petstotih početveriti število nalog, kar je botrovalo tistim neznosnim zadatkom klanja po tridesetih svinj, iz katerega so se mnogi upravičeno delali norca. Kljub mnogim neprespanim nočem ob izidu ni bilo razdelanega boja med igralci (PvP) in grozilo je, da bo izostala vsebina za najhitrejše, ki bi lik razvili do končne, šestdesete stopnje. Molten Core – raid, v katerem je šlo nad najmočnejše monstrume kar štirideset junakov hkrati, so na horuk dali skupaj v enem tednu.

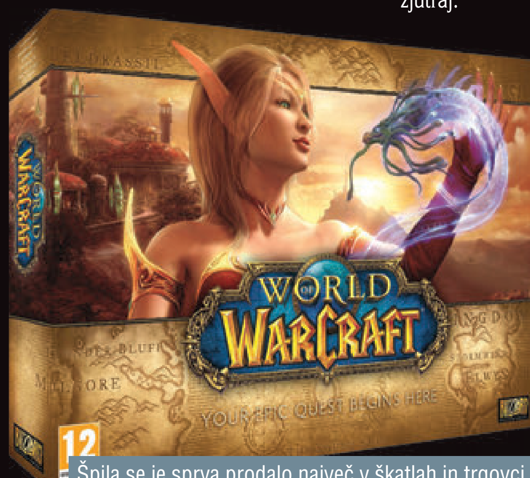


Igralci so razdeljeni na dve bolj ali manj sprti frakciji: Alianso z ljudmi, škrati, nočnimi vilini in drugimi ter bolj prvinsko Hordo z orki, troli in podobnimi zverinami. Pandarijci se lahko priključijo obojim.



Vsaka rasa ima glavno mesto in ta so med med najlepšimi kraji daleč naokrog. Ob izidu so bila večja od katerekoli naselbine v mmorpgjih dotlej. Ko smo prvič stali pred spomeniki ob vhodu v Stormwind, smo zgolj nejeverno buljili. In potem z vsakim ovinkom njegovih ulic.

Vendarle je špil v Združenih državah izšel 23. novembra 2004, po petih letih dela, kar je bil daleč najdaljši razvojni cikel kake Blizzardove igre. Avtorji niso natančno vedeli, kaj naj sploh pričakujejo. Na predvečer izida so imeli v domačem Irvinu podpisovanje škatel z igro in obetali so si nekaj sto najzvestejših privržencev. Prišlo jih je dobrih šest tisoč in na prizorišče je uletela policija poizvedovat, kakšne sorte 'protest' imajo. Zadnje izvode so podpisali ob šestih zjutraj.



Špila se je sprva prodalo največ v škatlah in trgovci so ga bili veseli, kajti dodatki do Cataclysma so podirali rekorde prodajanosti. Presegel jih je šele Diablo III, danes pa večino prodaje opravijo po spletu.

Eksplozija

Uspeh je mnoge pustil odprtih ust, predvsem pri Blizzardu. Načrtovali so, da bo World of Warcraft v enem letu kupilo in igralo milijon ljudi. Pred izidom so pedantno začrtali nakupe strežnikov za omrežno hrbtenico. Toda na linijo so vsi prišli že po treh mesecih! Morali so zavirati dobavo izvodov trgovinam zaradi bojazni, da oprema ne bo prenesla bremena. Veterani pomnijo, da je bilo spomladi 2005 v Podalpju nekaj časa res težko dobiti lastno škatlo, dočim se je do navideznih vrat v igro vila vrsta čakajočih.

Kljub težavam je koncem dvatisočpetega WoW igralo nepredstavljivih pet milijonov ljudi, ki so igro ne le kupili, marveč vsakomesečno plačevali dobrih deset evrov naročnine. *"Pred izidom smo menili, da bo za skrb nad stanjem omrežja dovolj dvajset uslužbencev,"* pravi načelnik tehnične hrbtenice Robert van Dusen. *"Mičkeno smo se ušteli – za faktor deset."* Studio je do leta 2006 s petstotih zaposlenih zrasel na kar pet tisoč. Zvečine tehnikov in uslužbencev za pomoč uporabnikom, kajti igra je 11. februarja 2005 izšla v Evropi in malce kasneje še na Kitajskem, Južni Koreji in Tajvanu. V vseh regijah je bila velik uspeh.

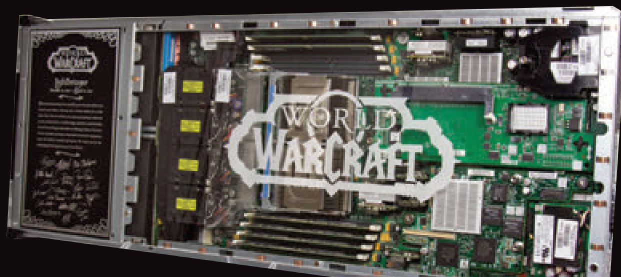


Blizzard ima pravi lastni metalski band Elite Tauren Chieftain, ki je dobil podobo po Hordinih bitjecih. Z njimi redno izvajajo koncerte v igri. Pojdi na YouTube in najdi "I am Murloc!" Grupiji so vilinke.

Nadvlada nad konkurenti je bila totalna, saj ti niso dosegli niti desetine Warcraftovih številk. EverQuest 2, ki je takisto izšel novembra 2004, je bil razočaranje, saj ni premogel Blizzardovske naprednosti in je bil videti metuzalemski. Kravatarjem širom industrije je ob pogledu na Blizzardovo prodajo zaigralo finančno srce in so sprožili val snovanja masovnih frpjk. Nenadoma je postala mantra napraviti 'ubijalca WoWa', dasiravno ni nihče poznal recepta. Še danes ga iščejo zaman. Če se po nevihtniški igri zgledujejo preveč, se vsi rogajo preočitni kopiji. Če pa so preveč samosvoji, pritegnejo le nišne igralce, namesto, da bi množice, in so spet obsojeni na životarjenje. Age of Conan, Warhammer Online, Star Wars: The Old Republic – spisek izzivalcev za mmorpgjski tron je dolg natančno toliko kot seznam poražencev.



Tak je po petih dodatkih videti zemljevid Azerotha. Kontinenta ob levem in desnem robu sta prisotna od začetka, severni Northrend je prišel v Lich Kingu, južna Pandaria pa v Meglicah Pandarie.



Firma je skrivnostna, ko gre za sestavo njihovih strežniških centrov. V stanje občasno pokukamo, ko se znebijo stare opreme. Denimo tehle HPjevih rezin, ki so jih dobrodelno prodali na dražbi. Po štiri so poganjale en strežnik.

Zadetek v črno

Razlogov za priljubljenost romanja v Azeroth je več. Prvi val so predstavljali privrženci, ki so po igri posegli, ker jo je napravil Blizzard, ki roxx. Pa stari poznavalci orka Thralla in ostalih likov, kajti masovnica je časovno nadaljevala Warcraft 3, ki se je proslavil z napeto pripovedjo. Ti so uživali, ko so lokacije, na katere so dotlej zrli od zgoraj, raziskovali v tretji osebi in občudovali navdihnjeno okolico. A to je bil samo katalizator. Igra je nadalje privlekla veliko tistih, ki so iskali domišljijski srednjeveški svet. V

Strateški predniki

WoW so izdali 23. novembra in na isti dan je izšel izvirni Warcraft s podnaslovom **Orcs & Humans**. Le da natančno deset let prej, 1994. Z njim smo prvikrat odšli v Azeroth, kjer sta se udarili Horda in Aliansa, dasi je bilo tistihmal okolje komajda izoblikovano. Glavni namen Nevihtnikov je bil namreč skopirati Westwoodovo strategijo Dune 2 in jo prenesti v srednjeveško okolje. Namesto tankov si od zgoraj z mišjo usmerjal soldate, nekromante in kmete, ki so se legendarno oglašali z "work, work." Ena napredność: v skupino si mogel zajeti do štiri enote! Ker je bila razen Duna 2 to tedaj edina realnočasovka, smo jo nabijali kot zmešani.



Spričo uspeha enice je leto pozneje prispel naslednik, podoben **Warcraft 2: Tides of Darkness**. Ponašal se je z ostro podobo v grafiki SVGA in vzdušno glasbo, ki je spremljala žvenket rezil in lete ognjenih krogel. Postala je poglavitni tekmec Command & Conquerju in takrat so se ljubitelji strategij delili na Team WC2 ter Team C&C, kot so se kasneje punčare na Team Edward in Team Jacob. Sam sem bil v prvem. WC2, ne Edward. Trop ogre-magov z bloodlustom in gasa!



V Warcraftu 3 je bilo prvič začutiti Blizzardovo veščino podajanja pripovedi, ki so jo pričeli piliti v Starcraftu in jih tako odlikuje danes. Dogajanje te je za roko peljalo skozi štorijo, s katero je Metzen močno poglobil izročilo franšize. Zato je šlo za samosvojo realnočasovko, osredotočeno na manjše skupine vojaštva, ki je mestoma že mejila na erpege. Ključni junaki, od Thralla do Arthasa, so imeli tudi igralno herojske moči nad ravnjo preostale soldateske. Iz njih so se kasneje v modu Defense of the Ancients razvili heroji današnjih iger MOBA.





Markanten domišljijski dizajn je neusahljiv vir navdiha za izdelovalce kostumov, med katerimi poteka srdita tekma za zmage na Blizzconih. Na srečo je Blizzard pristaš ženskih oklepov s čimmanj, no, oklepa.

onih letih so izšli Jacksonovi Gospodarji Prstanov in množice so hitele preizkusiti 'tisti luštni špil, o katerem vsi govorijo, kjer si junak z velikim mečem in streljaš strele iz prstov v orke'.
Tudi igralna mehanika je bila preprosta, saj si zgolj označil tarčo z miško, da je lik po njej udrihal. In obkrožala so te simpatična bitjeca, kot so hodeče ribe murloci. Lahkotnost tako v igralnem kot slogovnem oziru ima zasluge, da je World of Warcraft zasvajal staro, mlado in ljudi, ki do takrat niso bili gamerji. Na primer starše, ki so z otroki ribarili ob rečicah in jih je prepričal družabniški vidik povezovanja. Našel si cehe, v katerih so bile cele družine. Ti so bili raztepeni po svetu, a jim je virtualni svet omogočil, da so se zbrali. Svoje je napravilo še ustno izročilo, saj milijonov sodelujočih ni mogel ignorirati nihče.



Mila je igrala maga na strani Alianse, pri čemer se je v cehu predstavljala kot arhitektka. A ko je prvič spregovorila v mikrofon, so jo takoj spoznali.

Sploh ko so znani ljudje, kot sta igralca Robin Williams in Mila Kunis, prostodušno izjavljali, da gredo tepst zmajevko Onyxio in je filmčke svojih potepanj na splet dajal Vin Diesel. Tako so v novice običajnih medijskih postaj prišli dogodki, ki bi drugače ostali skriti v globinah interneta. Na primer brezbrižni človeški paladin Leeroy Jenkins, ki je jurišal v krdelo zmajemožev in povzročil pogin svoje odprave. Šlo je za načrtno posnet komični video, toda ime je odtihmal sinonim za vročekrvneža, ki se na silo poda v napad, in se je znašlo v znanem TV-kvizu Jeopardy.

Med lahkotnostjo in tlako

Toda razvpita masovna igra je imela dva obraza. Na eni opisanega ljudskega, na drugi pa še zelo hardcore, ob katerega si trčil, ko si se po več mesecih lagodnega levelanja približal končni izkušenjski stopnji. Edina predvidena tamkajšnja dejavnost je bilo raidanje v štiridesetero, ki je bilo časovno potratno. Da si ugonobil kakega šefa, je moralo štirideset igralcev garati v brezhibno usklajeni akciji. Vojščaki v branilski vlogi – tanki – so se morali skrbno izmenjevati pri prestrezanju škode, coprniki nenehno paziti, da so metali prave protiuroke, zdravilci pa na vsak način vse obdržati pri življenju. Načeloma preprost boj je tam dobil čisto drugačne proporce! Predvsem pa je bilo zbiranje plena, ki si ga potreboval za naskok na vse težje beštije, grozljivo počasno. Če si želel napredovati na ta način, si moral slediti zakoličenemu urniku svojega ceha in WoW je zate postal druga služba.



South Parkovo warcraftjo epizodo je sta Parker in Stone napravila v sodelovanju z Blizzardom. V risanko sta vključila pravo okolico in bitja iz igre.

Iz tega so se rodile težave z zasvojenostjo in uničenimi družinami, ker so ljudje raje tokli zmaje kot skrbeli za naraščaj. Letošnjega avgusta so na skupaj kar osem let zaporne kazni obsodili ameriški par, ki je zanemarjal takrat pet in deset let stari hčerki. “Oba zakonca sta bila nezaposlena in sta ves dan igrala World of Warcraft,” piše v zapisniku tožilstva. O razpadlih zvezah in padcih v odvisnost so posneli več dokumentarcev, na primer Second Skin ter In Real Life. Špil je znal pritegniti ljudi, da so v njem prebili čisto nezdrave količine časa.
Studio Blizzard je pač že od Diabla znan po tem, da zna odlično moliti pred nos korenček v obliki žlahtnega plena, tu barvno kodiranega. Najdragocenejše sekirice so vijolične – epske, dočim redkokdaj uzreš celo oranžen – legendaren artefakt. Ko si po tednih truda naposled sesul gromozanskega šefa in je z njega padel za tvoj lik primeren izplen, so bili občutki nepopisni. Ni težko razumeti, zakaj mnogo igralcev prisega na tak fiks hormonov sreče.



Šefi v raidih, kot je legendarni ognjeni Ragnaros na sliki, so gromozanske in navdušujoče pošasti. Hkrati vidiš značilno nastlan vmesnik, ki si ga je treba prilagoditi z modi, da slediš vsemu dogajanju.

'Umazani casuali'

Najbolj zagrizeni raiderji so oblikovali elitistično zgornjo kasto. Prvi uboji šefov na svetu so bili stvar izjemnega prestiža, za katerega so bili člani pripravljeni jemati dopust v službi. Če so jo sploh imeli. Po drugi plati je bil preostanek igralcev, ki jim taki množični spopadi v temnicah niso bili dosegljivi, razočaran. Brezkompromisna, že kar 'službena' nrav, iz katere se je norca delala South Parkova epizoda Make Love Not Warcraft, je bila hudo drugačna od simpatičnih začet-



Posebne zbirateljske kose opreme predstavljajo jahalne zveri; nekatere znajo leteti. Pred leti se je na Redditu neko ženšče prodajalo za fletnega kojna. Pojma nimamo, ali je bila potegavščina.


Občasno smo deležni monumentalnih dogodkov z veleinvazijami. V prvem, odpiranju temnice Ahn'Qiraj, so se vsi igralci natepli na eno mesto in sesuli strežnike. Zdaj so Viharniki previdnejši.


WoW igra nekaj več deklet, kot je za računalniške naslove navada. Tudi vodja mojega ceha je neka Nizozemka. Zvečine jih malce bolj kot moške soigralce zanima druženje, a zato nič manj vešče ne mahajo s sekirami.

kov igranja, s katerimi je WoW zasvojil množice. Nastal je močan razkol med člani hardcore cehov in bolj nedeljskimi igralci, ki je igro zaznamoval.
Blizzard se sprva s problemom ni znal soočiti. To so bila rosna leta mmorpgjev in vsak med njimi je trčil ob isti problem: vsebina v studiu nastaja počasneje, kot jo naročniki preigrajo. Če jih hočeš obdržati, moraš opravke umetno raztegovati, običajno z duhamorno, ponavljajočo se tlako ali grozljivo zahtevnostjo. No, avtorje so streznili podatki, da raide konča kvečjemu kakšna desetina strank, kar pomeni, da impozantno vsebino najglobljih temnic z najbolj krvoločnimi spakami uzre le peščica odjemalcev. To je bilo res škoda, saj je šlo za odlična doživetja, in treba je bilo nekaj ukreniti. K temu so jih spodbudili tudi odzivi na BlizzConih, vsakoletnih konvencijah v slavo Blizzardovim igram, s katerimi so pričeli leta 2005.

Transformacija

Začetek premikov v smer modernega World of Warcrafta, kakršnega poznamo danes, je pomenil drugi dodatek, Wrath of the Lich King koncem leta 2008. Tam smo bili priče znatnim zgodbenim premikom, saj je prišlo do končnega obračuna z zloglasnim padlim paladinom Arthasom. Ta markantni del Warcraftove zgodovine je bil vzdušno predstavljen z dotlej nevidenim tehničnim prijemom: phasingom. Phasing pomeni, da videz okolice vsakemu igralcu posebej priredijo glede na izpolnjene kveste. To pomeni, da pripoved maliči pokrajino, kot bi jo spremljal v samotarski frpjki! Za nameček so v štorijo vključili prave animacije. Igralci Lich Kinga brez dvoma pomnijo bitko pred vrati Angratharja. Tam se je Blizzardov zgodbovni oddelek izkazal, saj je uprizoril dogodke, ob katerih so mnogi dobili solzne oči. Vzdušna, filmska pripoved v mmorpgju? A se hecaš?! Nenadoma Blizzard ni bil več tisti, ki je kopiral od ostalih. Zdaj je učil tekmece, kako inoviraš v žanru.
Angrathar ni bil del raida, marveč dolge serije nalog, kakršne so odtlej tvorile hrbtenico napredovanja po vsakem nadaljnjem dodatku za WoW in bile dostopne še tako lenemu igralcu. Medtem ko je imel izvirnik dobrih dva tisoč nalog, jih je bilo samo v Lich Kingu šest tisoč! Vse manj je bilo prislovičnega zbiranja veprovih kož in vse več domiselnosti, kot je bilo bombardiranje celih armad iz zraka, upravljanje škratjih tankov in slično. Ogromno spremembo so napravili tudi pri temnicah, ko so uvedli samodejni iskalnik soigralcev. Prej si moral soborce za spust v ječe nabirati ročno z dretjem v chatu in se odpraviti na let proti njenim vratom. Iskalnik pa ti je z nekaj kliki menija dodelil kamerade in te za dobro voljo še teleportiral na lice mesta. Kaj češ lepšega? Za povrh so nedeljski igralci dobili lažje, normalne težavnosti ječ, elitisti pa težje herojske. Prvi so lahko uzrli največje zmaje in se okitili z vijoličnim oklepom, dočim so drugi, zahtevnejši, našli izziv v bolj zaguljenih bojih in se postavljali z dosežki, ki jih je studio tedaj takisto vključil v igro. Vsi so bili zadovoljni. Teoretično ...


S Kataklizmo je drugače nespremenljivi svet zadela nemajhna preobrazba, ki jo je sprožilo pustošenje zmaja Deathwinga. Mesta so se rušila, pokrajine je razklalo na dvoje in z neba te je lahko zakurilo.



Lani je pod vodstvom Paula Teutula mlajšega potekal resničnostni šov Azeroth Choppers, v katerem sta dve ekipi tekmovali v snovanju motorja za Hordo in Alianso. Zmagal je tale hordovski, v igri pa dobiš oba.



Ob igranju Hearthstona veteranom masovke igra srce, ker so večino bitij s kart vsaj enkrat že kresnili po buči. (Ponavadi več stokrat.) Z njim se izročilo širi med tiste, ki niso igrali WoWa ali strategij.



Če so običajne pošasti lahek zalogaj, se pri nadspakah pokaže, koliko je druščina vredna. Imajo kopico veščin, ki zavdajo vsej skupini ali neznalce zakoljejo v enem šusu. Zato moraš paziti, da ne 'stojiš v ognju' (madež na desni), in upoštevati časovno tempirane najtežje udarce, na katere te opozorijo modi vmesnika.

Fast food mmorpg

Takšno lahkotno opravljanje temnic, ki se je s četrtim dodatkom, Cataclysmom, razširilo še na raide, je prineslo tudi slabe plati. Za kresnit šefa se ti danes skorajda ni treba premakniti z mesta, ker te iskalno orodje teleportira v ječo in nazaj. Družabno življenje je zaradi opisane modernizacije osiromašeno, ker veliko igralcev kampira pri trgovcih in se pretegne ravno toliko, da lik ne dobi zaležanin. Masovniški naslov igraš, ne da bi s komerkoli spregovoril besedo.

Warcraftov svet je tako izgubil pridih svobodnjaškega kozmosa in postal hitroprehranski špil. Popoldne prideš iz službe, v dveh urah oddelaš dva dungeona ali filmsko verigo kvestov in se greš dalje ukvarjat z družino ali, *OH NE!*, ven na sonce! Ni napačna ocena, da gre od tedaj dalje za callofdutyjevski mmorpg. Tovrstne pikrosti gredo z jezika zlasti veteranom, ki pomnijo stare epske podvige, ko je bilo ujčkanja znatno manj in je bilo nepojmljivo, da bi v igri ždel manj kot do dveh zjutraj. A pristop je nujna posledica dejstva, da tako igralci kot avtorji odraščajo. Osebno si ne morem predstavljati, da bi lahko v Cataclysmu igral v režimu, kakršen je vladal v izvirniku.

V gildi smo imeli na primer malo gručo pijanskih raiderjev. Poleg mene jo je tvorilo še nekaj ubrisanih Dancev ter Škotov in naš tank je bil proti koncu tako nadelan od viskija, da je več kot enkrat s šefom odkolovratil v tri krasne. Bojevali smo se le en večer tedensko, a smo se imeli nadvse fajn. Nimam pripomb, a gotovo je špil na račun poenostavljanja izgubil delež starih zagrizencev. Pri Blizzardu priznavajo, da je od Cataclysma dalje manj stalnih igralcev in da se ti hitreje menjavajo. Takisto je od rekordnih dvanajstih milijonov naročnikov v času Lich Kinga število upadlo. A še vedno jih je deset milijonov, in to v deset let stari masovki, kar so leta, ko večina naslovov tega žanra premine. Očitno v Irvinu še delajo nekaj prav.

Še na deset?

World of Wacraft je z razširitvijo Warlords of Draenor dosegel trenutni vrh recepta. Kot moreš prebrati v opisu v prejšnji številki, je tvoj osvajalski povratek v deželo Draenor osrediščen okoli utrdbe, ki jo gradiš in iz nje izvajaš ofenzivo proti sovražniku. Tako dobro ni igralčevega bivališča z igralnim kontekstom združil še nihče. Morda je ironija, da je igra, ki smo se ji pred osmimi leti ob ogledu South Parka posmehovali, da je tlačanska kot hudič, danes med mmorpgji še vedno ena najbolj živih in, ne boš verjel, svežih. Konkurenčne razvojne hiše prijeme, kot sta način kvestanja ter iskalnik, povzemajo po Blizzardu!

No, okoreli čistuni so drugačnega mnenja. Zanje je bil prvi dodatek The Burning Crusade zadnji (in torej edini) dober. Vsak večer ob oltarčku pomolijo k Ragnarosu, se v postelji pokrijejo z odejo s podobo C'Thuna in sanjajo Illidanove besede: “You are not prepared!” Njihove more dokazujejo, kako se je WoW spremenil. Pred desetimi leti se je animirana uvodna špica odprla z vrstico “Vojaški bobni spet grmijo.” Kdo ve, morda bodo čez deset let še vedno.



Američan Ian Bates je postal znan kot 'Red Shirt Guy', ko je v rdeči majici na Blizzconu avtorje opozoril na netočnost v zgodbi. Odtlej ima v igri uradni škratji lik z imenom 'Wildhammer Fact Checker.'

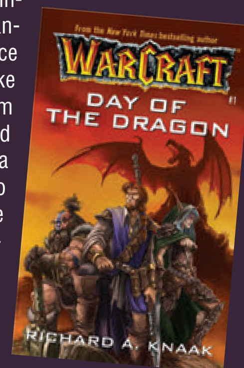


Možakar na levi je režiser Duncan Jones, ki je prevzel zahtevno nalogo režiranja Warcraftovega filma in je ravno dovolj ubrisan, da mu lahko uspe. Izide marca 2016, toda dražilnikov še ni na spregled.

Več od orkov proti ljudem

Ko so Irvinčani v Orcs & Humans na eno stran postavili brutalne zelenokožne mišičnjake in na drugo plemenite človeške viteze, so nevede postavili temelje enega največjih domišljijskih vesolj vseh časov. Ljudje in orki se spočetka niso marali in so se tepli, to je bilo to. A pri Tides of Darkness je izročilo v roke dobil Chris Metzen, ki je pred tem pomagal pri dizajnu, in zaživel je svet večplastnih likov ter presunljivih junaštev.

Dogodke iz enice označujemo kot Prvo vojno, v kateri zelena zverjad iz sveta Draenor skozi Dark Portal vdre v Azeroth in požge mesto Stormwind. V dvojki nadaljujejo s pustošenjem in naskočijo sosednjo deželo Lordaeron. Toda sreča se obrne in tokrat jih v Drugi vojni oni dobijo po tazadnji. Ne le to – človeška Aliansa jim sledi skozi portal in jih za dobro mero premlati še v Draenorju. Izkaže se, da je vso orkovsko invazijo zrežirala demonska pangalaktična Legija, ki je zelence zasužnjila s pitjem demonske krvi. Ker zobatim grobijanom napad ni uspel, peklenščki nad njimi obupajo in namesto tega poskusijo z nemrtvimi. Sledijo dogodki v Warcraftu 3, kjer se v Tretji vojni orki, ljudje in sploh vsa bogaboječa bitja Azerotha združijo ter namlatijo najprej nemrtve in potem hudičevce.



Tam se začne World of Warcraft. Nova, miroljubna Horda pod poveljstvom orkovskega šamana Thralla se ustali v čezmorski deželi Kalimdor, dočim Aliansa obnovi Vzhodne kraljevine. Blizzard je nato zgodbo stalno potiskal dalje. V dodatku Lich King Arthasa ubijemo do smrti, dočim v Cataclysmu pokončamo zmaja Deathwinga, enega vidnejših likov iz Tides of Darkness. To pomeni, da sta uradno kaput. Z vsakim takim dogodkom se je izročilo debelilo in teksta je v WoWu danes za približno sedem milijonov besed oziroma za štirinajst Gospodarjev Prstanov.

Oseb in pripetljajev, popisanih tudi v več buklah, je takšna množica, da popolnega pregleda nimajo več niti Metzen in kompanija. To dokazujejo zanesenjaki na Blizzconih, ko jih z opozorili na protislovja v pripovedi spravljajo v zadrego. Sama sreča, da se bo film o Warcraftu osredotočil na čiste osnove. Sledil bo človeškemu kralju Lotharju, ki se mora ob zori Prve vojne mahoma soočiti z dejstvom, da mu skozi temni portal v deželo vdirajo gnusobe z gnilim zadahom.



MATEMATIK, KRIPTOGRAF, NESPODOBNEŽ

Neverjetno, da smo človeka, ki je postavil temelj sodobnega računalništva, v Jokerju doslej omenjali le bežno. Premiera filma The Imitation Game da Quattru razlog, da krivico popravi.

Alan Turing je med ljudstvom znan kot človek, ki je uspešno razvozlal najhujdejši šifrirni aparat druge svetovne vojne, nemško Enigmo. Nekateri ste takisto slišali za Turingov test, s katerim preizkušamo raven umetne inteligence. Pa dejansko veste, kako takšen test poteka? In kaj je Turingov stroj? Britanski matematik je sicer zapustil svet pri komaj enainštiridesetih, ožigosan kot kriminalec, a na njem je pustil odločen digitalni pečat ...

Od čudežnega otroka do kriptografa

Alan se je sicer rodil v Londonu, 23. junija 1912, a kaj lahko bi se to zgodilo na Dekanskem polotoku, saj je oče služboval kot uradnik v Indiji. Ker pa sta z ženo hotela, da bi fantič odraščal v angleškem okolju, sta se malo pred rojstvom preselila nazaj v matico. No, očeta je služba kmalu klicala nazaj, zato sta se Alan in njegov starejši brat John selila med žlahto vse do njegove upokojitve leta 1926. Malček je začel že zgodaj kazati znake genialnosti, vendar se je šolal z vrstniki in ni preskakoval razredov. Potem pa so ga vpisali v ugledno deško učilišče v Sherbornu, saj naj bi ta bolj ustrezala njegovemu zanimanju za znanost kot običajna, javna šola.
Vseeno pa je tudi tam štrlel iz povprečja in že veljal za čudaka, zato med sošolci ni bil ravno priljubljen. Ves čas je oboževal matematiko in pri šestnajstih brez težav sledil Einsteinovim formulam. Nekako takrat se je spoznal s svojim tovarišem iz šolskih dni Christopherjem, ki ga je navdušil za reševanje ugank in razvozlavanje šifer. Verjetno se je med njima spletlo še kaj drugega, a je usoda zvezo nenadno pretrgala, ko je med počitnicami prijatelj umrl za tuberkulozo. Alana je dogodek tako pretresel, da je postal ateist.

Mož, ki je zmagal vojno

Šolanje je nadaljeval na univerzi v Cambridgu, kjer je še naprej izkazoval briljanten matematični um. Za podiplomca se je prestavil na enako proslavljeni Princeton. Že za časa doktorata je sodeloval z britansko obveščevalno službo Goverment Code & Cypher School, ravno na podlagi svojega navdušenja nad šiframi. Zato se na začetku druge svetovne vojne ni slučajno znašel v Bletchley Parku na razgovoru za službo, kot to prikazuje aktualni film Imitation Game. Tam je že prej aktivno delal – sprva občasno, nakar je postal eden glavnih ljudi pri projektu Ultra. Ta se ni ubadal le z dešifriranjem Enigme, marveč so razvozlavali druge kode. Nemčija je poleg Enigme imela še vsaj dva sistema šifriranja, takisto so lastne variante imeli Italijani in Japonci.

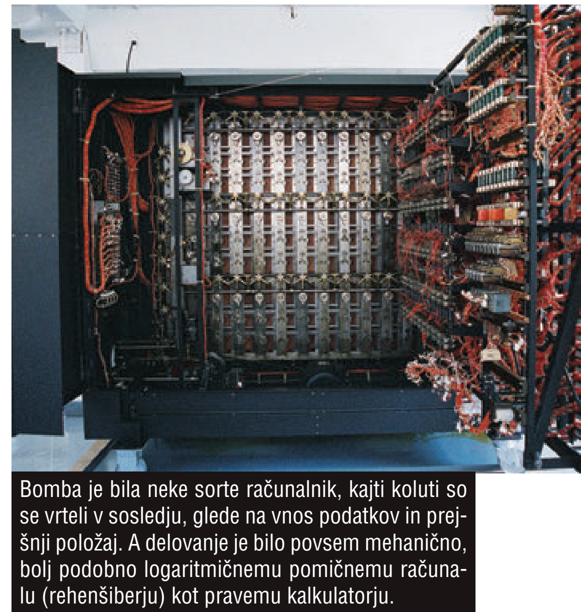
V Ultri so se že od samega začetka zavedali, da Enigme ne bo moč zlomiti ročno. Turing je zato pričel izdelovati elektromehanski stroj po zgledu poljske obveščevalne službe, ki se mu je reklo kriptologična bomba – bomba kryptologyczna. Logika za poljskim modelom je bila pravilna, vendar je spak mlel prepočasi in z omejenim naborom rešitev. Alanov model bombe je bil povezan na tak način, da je omogočal bolj splošen pristop. Ta se je na koncu obrestoval, ko so z malo sreče ugotovili del kriptokode v vremenski napovedi.
Kmalu podobnih bomb ni imela le britanska obveščevalna, marveč skoraj vse zavezniške sile. Svojo zmožnost dešifriranja sporočil so pred silami osi skrivali kot kača noge. Mimogrede, prvi povsem elektronski računalnik Colossus, ki so ga ravno tako zgradili v GC&CS, ni bil Turingova iznajdba, le uporabljal je principe, ki jih je ta spisal pri izdelavi svoje bombe. Prav tako ni pomagal razbijati Enigme, marveč Lorenzovo šifro, ki jo je uporabljal nemški vrhovni štab. Skrivnost razvozlane Enigme je prišla na dan šele sredi sedemdesetih in zgodovinarji so naenkrat pričeli dvomiti v svoje zapise. Montgomeryjevi uspehi v severni Afriki proti Rommlu tako niso bili več posledica



Alan je sicer res bil plašen in dokaj vase zaprt fant, ki na maloštevilnih 'uradnih' fotografijah sanja pri belem dnevu. So pa pred časom iz privatnih zbirk prišle slike, ki ga kažejo kot bolj radoživega.



Legendarno šifrirno napravo Enigmo so zavezniki skušali pridobiti vse od začetka vojne. V roke jim je končno padla ob zajetju nemške podmornice. Vendar je bila nekoristna, če nisi vedel, kako jo nastaviti. Možnih kombinacij je bilo milijarda milijard!



Bomba je bila neke sorte računalnik, kajti koluti so se vrteli v sosledju, glede na vnos podatkov in prejšnji položaj. A delovanje je bilo povsem mehanično, bolj podobno logaritmičnemu pomičnemu računalu (rehenšiberju) kot pravemu kalkulatorju.



Film si vzame kar nekaj svobode, ko prikazuje Turinga kot osamljenega vizionarja, ki skregan z ekipo mrzlično gradi svoj stroj. Konflikti so nedvomno bili, a vendarle je šlo za skupinski projekt.

TURINGOV TEST

Tako kot ga ni Alan, tudi mi (še) nismo uzrli mislečega računalnika. Toda ideja o razumnih strojih je bila temelj njegovega dela. Trdil je namreč, da naprave to počnejo zgolj na drugačen način, zatorej jim tega ne moremo odrekati. To je podkrepil z razlago, da tudi sam razmišlja drugače kot ljudje. Zato si je izmislil test. Igro pretvarjanja. Ta poteka med dvema subjektoma, spraševalcem in spraševancem, ki se ne vidita. Na podlagi prejetih odgovorov mora prvi ugotoviti, ali se pogovarja s človekom ali strojem. Vendar za Alana ni bilo bistveno vprašanje, ali je stroj zmožen imitirati človeka. Ne, on se je spraševal, kaj definira 'osebo' kot tako in, navsezadnje, ali bi ne bilo mogoče celo človeka zamenjati za stroj? Je potem še vedno oseba?
Kdorkoli je preživel nekaj časa v spletnih klepetalnicah, lahko potrdi, da je z marsikaterim robotom moč voditi bolj plodno debato kot s kakim polnokrvnim, a zagovednim pripadnikom človeške vrste. Vsako leto poteka tudi tekmovanje za Loebnerjevo nagrado, kjer skušajo čvekalni roboti preslepiti sodnike, da so iz mesa in krvi. Lani je novičarske stolpce polnil program, ki naj bi prestal Turingov test. Pa ga je res? Alan je sicer ugibal, da bodo do leta 2000 računalniki pri imitiranju najbrž mogli doseči tridesetodstotni uspeh. Ni pa tega postavil kot kriterij za 'zmago' na testu. Zanj je to bila le igra, ki v končni fazi temelji na etiki in filozofiji, ne na matematiki! Na teh dveh področjih pa programček, ki se predstavlja kot trinajstleten ukrajinski fantič, povsem pogrne.
Turingov test zatorej ni empirično merilo umetne inteligence, še posebej, če greš izdelovat namensko napravo, katere edina naloga je prepričati sodnika na drugi strani. Svetilnik umetne pameti tako ostaja IBMov Watson, ki izpolnjuje več Turingovih kriterijev kot čvekalni boti. Hkrati celo kljubuje prvi programerki Adi Lovelace, ki je na to temo postavila trditev, da računalnik nikoli ne bo sposoben neodvisne misli. Watsonovi algoritmi namreč tekmujejo drug z drugim in končna odločitev že dolgo ne temelji več na pogojih, ki so jih zapisali programerji, marveč na (v pomanjkanju bolj znanstvenega opisa) 'življenjskih izkušnjah'.

Britančeve taktične briljantnosti, marveč branja Nemčeve pošte. Ko so zavezniki to počeli, so bili skrajno pazljivi, da so premike sil pazljivo preračunavali in se s tem ne izdali. Tudi za to je skrbela Turingova ekipa. Premier Churchill ni zaman izpostavil, da so vojno dejansko dobili možje v Bletchley Parku. Če že ne dobili, pa zagotovo skrajšali vsaj za dve leti.

Huda nespodobnost

Po koncu vojne se je Turing vrnil predavat na univerzo. V prostem času se je še vedno ukvarjal z mislečimi stroji in leta 1950 objavil razpravo Računski stroji in inteligenca, ki se prične s stavkom: *"Predlagam naslednje vprašanje – ali morejo stroji misliti?"* V tem delu je dokončno razdelal koncept splošnega računskega stroja, torej takega, ki bi bil sposoben na podlagi algoritmičnega zaporedja oziroma programa sprejemati odločitve tako na podlagi novih ukazov kot poprejšnjih odločitev. To bi mu omogočilo rešiti vsak problem ali dokazati njegovo nerešljivost. Njemu v čast so tovrstne naprave poimenovane Turingovi stroji. Računalnik, na katerem berete elektronsko pošto, telefon, kjer igrate Angry Birds, celo pametna ura – vse to so Turingovi stroji. Sicer omejeni, ker ne znajo rešiti vsakega problema, a vendarle.

V zvezi s tem se pojavlja še en izraz, Turingova kompletnost (Turing completness). Gre za preizkus v računski teoriji, ki označuje zaokroženost določenega nabora pravil. Če so taka, da lahko z njimi simuliramo enostaven Turingov stroj, pravimo, da so kompletna. To pride do izraza predvsem pri programskih jezikih. Drugo veliko ime računalništva, John von Neumann, je nekoč izjavil, da bi bilo njegovo delo na računalnikih brez Turingove teoretične podlage precej drugačno in težje.
A Turingovo plodno delo je prekinil vohljajoč policist. Običajen klic o vlomu je pripeljal do tega, da so našli fanta, ki mu je Turing plačal za seks. Ker je bila tisti čas homoseksualnost kazniva – spadala je med dejanja velike nespodobnosti –, so profesorja aretirali. Sodnik mu je dal na izbiro kemično kastracijo ali dve leti zapora. Alan je izbral prvo, vendar so ga po letu dni našli mrtvega, z odgriznjenim jabolkom ob roki. Uradni vzrok smrti se je glasila: zastrupitev s cianidom. Lahko bi sicer šlo za nesrečo, saj je Turing cianid več let uporabljal za topljenje zlata, s katerim je pozlačeval kontakte svojih strojev. Toda splošno prepričanje pravi, da je genij, ki mu je država uničila življenje, napravil samomor. Tudi zato, ker je bila Sneguljčica eden njegovih najljubših filmov. Simboliko je težko zgrešiti.
Britanska vlada je vse skupaj pometla pod preprogo in o kakršnikoli rehabilitaciji pokojnika ni hotela niti slišati. Prva peticija se je pojavila leta 2009 in dosegla le javno opravičilo takratnega premierja Gordona Browna. 2012 je vlada spet zavrnila pomilostitev, nakar je naslednje leto vmes posegla kraljica in z lastnim odlokom krivico dokončno odpravila.



Joan Clarke, edina ženska v ekipi, je bila sprva nastanjena med strojepiske. Po le nekaj dneh so jo premestili v znamenito Kočo 8 med kriptografe, kjer je kaj hitro postala Alanova namestnica.

IGRA IMITACIJE

Vse to celovito zajema film, ki prihaja v naše kinematografe in kjer vlogo briljantnega uma odigra Benedict Cumberbatch. Ta je s svojimi vlogami Sherlocka, Assanga in drugih odbitih likov karakterno kot nalašč, čeprav si z Alanom telesno nista ravno podobna. Vendarle je pomembneje zajeti duh osebe kot sliko in priliko, kar je filmski ekipi uspelo. Tudi s podporo drugih znanih britanskih imen, od Charlesa Danca, ki je upodobil poveljnika oporišča, kjer so razbijali enigmo, do Alanovih najožjih sodelavcev.
Omembo si zasluži Mark Strong kot Edward Menzies – ne zato, ker bi bilo njegovo igranje tako nepozabno, marveč ker je bil dotični vodja službe MI6 v resničnem življenju navdih za Bondovega šefa M. Manjša zamera leti na izbiro Keire Knightley za vlogo Alanove kolegice Joan Clarke, saj je igralka po besedah zgodovinarjev in Turingovih svojcev preveč čedna. Joan ni bila ženska, za katero bi se obračale glave, gledalec pa bi lahko dobil vtis, da se med likoma nekaj plete in da njun odnos kljub Alanovi homoseksualnosti ni bil zgolj intelektualno platonski.
Kakorkoli že, scenarist Graham Moore in režiser Morten Tyldum sta dobro opravila delo. Z drobcem umetniške svobode sta spletla tekočo in zanimivo zgodbo, ki od resničnih dogodkov ne odstopa bistveno. Še več, iz nje se česa novega naučimo tudi taki, ki smo mislili, da o Alanu Turingu nekaj vemo. Ne osredotoča se samo na leta v Bletchley Parku in poskuse dešifriranja nemške zagonetke, marveč raziskuje Alana kot osebo, njegov talent in razloge za spore s soljudmi. Tako Alan ne izpade zgolj kot arhetipski teoretik, slep za svet okoli sebe. Ni Sheldon Cooper druge svetovne vojne, čeprav med likoma najdeš nemalo povezav. Je pa človek, ki si domišlja nekaj, česar si ostali niso bili zmožni predstavljati. Ravno to, s kakšnimi problemi se je pred zoro sodobnega računalnika ukvarjal njegov um, prikaže skozi poslušalca, inšpektorja, ki hoče vedeti več o 'nespodobnežu'. Da zlom Enigme zanj ni pomenil, da je končal svojo napravo, ki bi znala rešiti vse uganke. Da take naprave pravzaprav še nismo izdelali in je najbrž nikoli ne bomo, kajti univerzalni Turingov računalnik je po definiciji neskončen. Tako kot verjetno njegov um.



Tokrat se Quattro skorajda utopi v ženskih izlivih, vendar še zbere toliko moči, da reče kako moško o najbolj gledani tekmi onstran oceana.

Ali res ženske tudi ejakulirajo?

Uh, hm. Hja. Ne, ni mi nerodno. Problem je v tem, da na vprašanje lahko odgovorim edinole z 'mogoče'. Imamo sicer obilo ustnih, pisnih in video 'dokazov', da lahko punca ob orgazmu špricne. Ob tem pa se znanstvenikom dotični fenomen salamensko izmika, skoraj tako kot vroča točka G. Oboje naj bi bilo celo povezano – tajinstveno fontano naj bi povzročila prav stimulacija slednje.

Ženski vodomet je hvaležna tema pornoindustrije, saj pokriva kar dva fetiša. Poleg squirtanja, kot mu pravijo v žargonu, še lulanje. Prvi posnetki mokrih orgazmov so prikapljali nekako takrat, ko so v angleški deželi filme z lulanjem prepovedali zavoljo obscenosti. Podjetni pornoproducenti pograbivši priložnost promptno predstavijo pravo poslastico: pizdno pršenje! *In zaprmej iz razpočnice ne šprica urin, obljubimo, častna Elizabetina!* Kakorkoli že, nikomur se ni dalo podrobno preiskovati, od kod tekočina prihaja zares oziroma kakšna je njena kemična sestava. Včasih tudi cenzorji zamižijo na eno oko (morda zato, ker imajo v njem vodo). Odjemalcem je bilo pa itak vseeno. Scanje, squirtanje, karkoli. Važno je, da teče!

Marsikdo ima izkušnjo, da v posebnih primerih, ko se poklopijo planeti, doživi babnica konkretno poplavo. Torej nekaj le mora biti na tem. Kako pogosto pride do tega, je odvisno od ženske. Nekatere tega ne bodo deležne nikoli, ne po svoji, ne po partnerjevi krivdi. Kaka nesrečnica pa preklinja zlo usodo, ker mora kar naprej prati rjuhe, misleč, da se je polulala. Ljudje nismo enaki, eni so taki, drugi onaki. Zmedo okoli teme povečujejo samozvani spolni guruji, ki vas skušajo prepričati, da je vse ali v glavi ali v ročnih spretnostih pravega jebača, ob katerih se bo vsaka ženska spremenila v gejzir. Oni pač živijo od prodajanja iluzij in izpolnjevanja fantazij osamljencev za računalniškimi zasloni. Nikarte jim verjeti!



Fetišna pornografija nam prikazuje curke, kot bi dečva imela med nogami cev za zalivanje vrta. Ejakulacija je bolj diskretna reč.

Slavna seksologa Masters in Johnsonova v vseh svojih študijah nista popisala niti enega primera ženske ejakulacije. To pa seveda ne pomeni, da je mit ovržen. Navsezadnje o točki G nismo slišali ničesar do leta 1981, ko jo je opisal nemški ginekolog Grafenberg, po katerem se imenuje. Še danes se prepiramo, ali je resnična. Preiskal sem kup znanstvenih publikacij in razočarano ugotovil, da resnih, preverljivih študij na to temo preprosto ni. Očitno puritanizem, s katerim se je spopadal Bill Masters, še vedno ni umrl. Vendarle si je stroka nekako enotna, da se ob orgazmu lahko tudi pri ženskah sprosti manjša količina tekočine. Sumijo, da bi bile lahko za to odgovorne Skenejeve žleze, ki obdajajo sečnico in so zakrnela ustreznica prostati. Od kod potem tisti ogromni curki, ki jih vidimo v filmih za spodbujanje plodnosti? Enako so se pred nekaj tedni spraševali tudi britanski cenzorji in squirting kratkomalo izenačili z lulanjem ter ga razglasili za obsceno. Se vam zdi to prav? Pristna ženska ejakulacija ni obscena reč. Slišite, študenti medicine? Naj že kdo spet prične raziskovati naše spolne navade!

Kako je prišlo do Super Bowla?

V ZDA profesionalne lige sestavlja omejeno število klubov, ki ne morejo izpasti, sprejemanje novincev pa je redko. Tako se zagotavljaja ekskluzivnost, moštva pa so znamke z ogromnim potencialom trženja. Seveda koncept ni pri srcu tistim, ki bi ravno tako hoteli košček kolača. Zato se vsake toliko pojavijo konkurenčne lige – in ponavadi kmalu propadejo. Blišč velikih štirih, torej nogometne NFL, hokejske NHL, košarkarske NBA in bejzbolske MLB, je premočan.

V začetku šestdesetih pa je liga ameriškega nogometa NFL (National Football League) dobila enakovredno tekmico, ki se je poimenovala AFL (American). Močni klubi z velikim finančnim zaledjem po kvaliteti niso zaostajali za tistimi iz izvirne lige in že po nekaj letih je padla ideja, naj se zmagovalni moštvi pomerita na 'supertekmi', kjer se bo odločilo, kdo je pravi prvak. Prvič so jo priredili januarja 1967 in v njej so zaigrali vodilni v NFL Green Bay Packers ter Kansas City Chiefs iz AFL. Zmagali so prvi in to ponovili naslednje leto proti ekipi iz Oaklanda.

Tekmi se je uradno reklo prvenstvo AFL-NFL. Vendar je sočasno dobila vzdevek Super Bowl. Tako jo je poimenoval lastnik Chiefsov, navdih pa je dobil od sinove superžogice (skokice) in univerzitetnega nogometnega finala Rose Bowl. Združek so mediji pograbili z največjim veseljem in Big Game, velika tekma, kot ji tudi pravijo, je za vekomaj postala Super Bowl.

Leta 1970 sta se ligi združili, toda moštva še vedno nastopajo v ločenih konferencah kot nekoč. Zato recimo New York Giants in New Jersey Jets igrajo na istem stadionu oziroma se Patrioti in Packerji srečajo le na Super Bowlu. Istega leta so pokal, ki ga prejme zmagovalno moštvo, poimenovali po legendarnem trenerju Vincu Lombardiju. Ta je Packerje pripeljal do prvih dveh naslovov in tistega leta umrl za rakom.



Lanskoletni Super Bowl si bomo zapomnili po debaklu Denver Broncosov. Sloviti podajalec Peyton Manning je zajebal že prvo podajo in Seahawks so dosegli safety, kar je za finale nezaslišano.

Spočetka je bila tekma v januarju, a kakor se je povečevalo število tekem, tako je počasi lezla naprej. Zdaj je Super Bowl Sunday prva nedelja v februarju in stavim, da ne bom edini, ki bo takrat prilepljen pred televizijski zaslon. Tako kot sto dvajset milijonov Američanov, kar naredi finalno tekmo za najbolj gledan vsakoletni športni dogodek na svetu. Temu primerno televizijska hiša, ki ima pravice do prenosa, za komaj polminuten oglas zaračunava milijonske zneske. Takrat vidimo najboljše in najbolj domišljene marketinške nagovore, za kar se imamo zahvaliti Applu, ki je leta 1984 udaril z legendarnim propagandnim spotom za maca. Super Bowl je poseben tudi po podaljšanem programu ob polčasu, v katerem priredijo minikoncert. Letos je ta čast pripadla Katy Perry.

Nerealni realizem

Zvestoba resničnosti je med dosti predanimi igralci nadvse cenjena, če ne najviše čislana. Mnogi vihajo nos nad slehernο 'poarkadenostjo' in terjajo kar največ realizma. Zanje ni dober noben Need for Speed, edina prava stvar sta Rfactor in Iracing. Med športnimi špili sta preveč otročja tako FIFA kot Pro Evo Soccer, akcijske letalnice ne pridejo v poštev in če prvoosebno streljanje ni težkokategorna komandovščina, v kateri sleherna teroristova krogla nezmotljivo najde sredino betice, sledi zmrdovanje. V ospredju ni zabava, marveč tisti tako iskani občutek, da gre za resničnost.

Kar nekaj je iger, ki ga zmorejo ustvariti, vendar je žalostno dejstvo, da gre le za približke. Drugače rečeno, za simulacije – izvir te besede je latinski 'similis', 'podobnost'. Krasna italijanska simulacija vožnje Assetto Corsa lahko še tako verno oponaša obnašanje avtomobila v ovinku. Toda vsak, ki se je peljal na nož – niti ne nujno s pravim dirkalnikom, lahko z bolj vsakdanjim vagnom –, ve, da so vizualni in slišni pokazatelji le senca tistega, kar dejansko občuti telo. Noben Assetto, Rfactor, Iracing in Top Gear ne pričara niti desetine vtisa, ko na robu zmogljivosti tone železja jemlješ zavoj, da imaš zaradi sil G želodec v grlu, možgane pa pretresene od stalnega ropotanja, rukanja in rohnenja. Dokler ti avtomobil resnično ne pokaže, iz kakšnega testa je, ga ne spoštuješ. In kako boš spoštoval nekaj, za kar v biti veš, da je le kup enic in ničel?

Podobno je pri rešetanju. V igrah vlečenje petelina oponašaš z miškinim klikom ali pritiskanjem gumba na joypadu. To je podobno lap dancu v primerjavi s seksom – približek, ki te zrajca na miselnem, vendar ne na telesnem nivoju. Zaznati hladno kovino v dlani, ko vanjo vzameš revolver, nameriti z nezanemarljivo težo, čutiti, kako orožje kopitne, ko iz njega zleti krogla … Vse to je v špilu, naj bo še tako izpopolnjen, stvar animacij. Te možganom povedo, kaj se dogaja, in sproži se proces domišljanja. Ki pa ni realnost, naj v ostrostrelijadi metek na razdalji pada v skladu s še tako naprednim matematičnim preračunavanjem in naj v telesu navideznega sovražnika stori medicinsko še tako zvest razčefuk. Zato je razglabljanje o tem, da se lahko iz iger naučiš streljati, trapasto. Vsak zna nameriti in potegniti petelina, za to ne potrebuje virtualnosti. Šteje vse ostalo, od obnašanja puške do psihe, na kar te simulacija ne more pripraviti.

K temu razmišljanju o realizmu me je, presenetljivo, pripravil nogomet. Na zadnji resnični tekmi, ki sem ji prisostvoval, sem si dal dosti opravka z opazovanjem tega, kako se na zelenici obnaša žoga. Naj se EA in Konami kar trkata po prsih s fizikalnima pogonoma, ki skrbita za padanje športnikov in obnašanje okroglega usnja v zraku. Ko je žoga v špilu na tleh, je zgolj medel približek prave. Ta se nepredvidljivo suče, skače in odbija od nepravilnosti na travni površini, ki v igrah spomni na ledeno ploskev. Prav tako simulacija ne more prenesti številnih majhnih, a pomembnih spremenljivk pri tem, kaj se zgodi, ko noga zadene žogo. Le kanec drugače obrnjeno stopalo, za spoznanje čuden stik kopačke z okroglino in zgodilo se bo nekaj čisto drugega, kot naj bi se. Videoigra je v tem pogledu taka kot televizijski prenos – v njiju imamo dober pregled nad dogajanjem, a nam manjka vpogleda v detajle, ki jih izkusiš le, če si fizični udeleženec oziroma gledalec na tribuni. Šele tedaj ti je jasno, koliko je dejavnikov, ki vplivajo na izid, in fuzbalsko vsevedstvo pred TV-zaslonom je enako iz trte izvito kot pametovanje pijančka v krčmi, ki bi namesto vseh tistih bedakov na oblasti takoj rešil državo, samo priložnost naj mu dajo. Tudi pet diplom bi imel, ker je naravno inteligenten, če bi se mu le ljubilo študirati …

Ampak, seveda. Kdo od nas bo v resnici igral na Old Traffordu, sodeloval v osvobodilni vojni in se v najnovejšem ferrariju zapodil po Nordschleifu? Oziroma poletel v vesolje, kot nam omogoča simulacijsko usmerjeni Elite: Dangerous? Nihče. Zato o tem sanjamo, kupujemo močne stroje, ki nam sanjarije omogočajo, in mečemo težke denarce za pristne igralne pripomočke, od pilotskih palic prek volanov do kamer za premikanje pogleda glede na gibanje glave. Zadovoljni smo s približki, da se le pravo življenje za nekaj ur stopi in odpade.

Sneti



Rust je ena od številnih novodobnih 'simulacij preživetja' v slogu DayZ, kjer je treba v sovražnem okolju verodostojno nabirati živež, si priskrbeti bivališče in oprezati tako za zvermi kot sovražnimi ljudmi. Ti so seveda najbolj nevarni in tovrstni špili v tem skrivajo kruto sporočilo.

Assetto Corsa





Dasi je pogledov več, med njimi tak od zadaj, sem bil najdlje v notranjem z lepimi kabinami. HUD je moč prilagoditi in pogled dodobra premakniti.



Med vključenimi in izključenimi pomagali, kot je elektronsko ohranjanje stabilnosti, je kar opazna razlika. Vseeno pa ti bergle ne pripomorejo dosti.

Nek poseben zven ima naziv te vozniške igre, kajne? Assetto Corsa. Če bi njen zvok imel obliko, bi bil bržda videti kot Ferrarijev dirkalnik z zaobljenimi linijami, ki se elegantno stekajo v robove in fokalne točke. Primerjava ni naključna, saj sta tako Ferrari kot Assetto italijanska ponosa. Prvi na področju pravih avtomobilov, drugi virtualnih. Dokaj majhna laška ekipa Kunos Simulazioni z nekaj deset člani je namreč izdelala eno boljših realističnih dirkačin z licenčnimi štirikolesniki in stezami, ki je v fazi dolgo trajajočega early accessa na Steamu privlekla številne bencinske navdušence. Zdaj, po uradnem izidu, jih bo upravičeno dosti več – sploh zato, ker ne gre za zaključen izdelek, temveč ga bodo zagreti avtorji dolgoročno preoblikovali in nadgrajevali. To je velik plus, a hkrati minus, saj igri v tej fazi še manjka nekaj važnih elementov.

Na cesto postavljen

Če so to odprt svet, zgodba, razvoj lika ali avtomobila in bleščav šov, je stvar debate in okusa. Vsekakor naj se tod ne ustavlja, kdor jih od šoferijade terja, saj jih ne bo deležen. Prav tako od Assetta Corse, kar pomeni 'Odnos do dirkanja', ne gre pričakovati avtošole in ujčkanja začetnikov. Sicer ima pomagala, kot so samodejno prestavljanje, vozniška črta, ki na asfaltu kaže, kje zaviraj, in elektronska orodja za ohranjanje stabilnosti. A privlačnost za nekoga, ki bi se rad malo zabaval, je nizka. To je svet hardcore simulacij za predane sobne voznike, ki jim največ pomeni, da pod čimbolj realističnimi pogoji zmagajo oziroma postavijo rekorden čas. Nič več, nič manj.

Pri lahkotnejših sorodnih igrah, kot sta Gran Turismo in Forza Motorsport, se običajno najprej podaš v kariero. Ta tipično obsega na ducate dirk, v katerih nabiraš dirkalnike za v garažo in jih nato v mehanični delavnici sproti izboljšuješ za zasluženi denar. Assettovo kariero pa tvori strogo linearen niz statičnih skupin izzivov, ki jih zaporedoma odklepaš z nabranimi kolajnami. Začneš pri naspidiranih fičkotih 500 essese, ki kljub videzu niso nič kaj predmestno vagnasti, in nadaljuješ z vsakdanjimi bemfelni. Potem so na vrsti elitnejši cestni dirkalniki, kot je mclaren MP4-12C, sledijo avtomobili iz prvenstev GT2 in GT3 ter na kraju formule iz različnih časovnih obdobij. Med njimi legendarni lotus iz leta 1967, ko so imeli moški še dlake in so radi goreli pri obcestnih ograjah.

Zazdaj je v igri dvanajst tvrdk, ki segajo od splošnih do predelovalsko sladokusnih – Abarth, Alfa Romeo, BMW, Ferrari, KTM, Lotus, McLaren, Mercedes, Pagani, Shelby, RUF in Tatuus. Hotnosti so predvsem Ferrarijeve, med njimi laferrari, 599XX EVO in 458 italia. A tu so še zabavni avstrijski lahkotnež KTM x-bow, lotus evora in exige ter pagani zonda in huayra. Vse to se podi po devetih oficielnih dirkališčih: Imola, Magione, Monza (tudi stara verzija iz 1966!), Mugello, Silverstone, Nürburgring Grand Prix, Silverstone v dveh verzijah, Spa in Vallelunga, pri katerem imajo Kunos svoje prostore. Spremljajo jih štiri izmišljena prizorišča: dve za merjenje pospeškov, eno za drift in gorska cesta v Trenti, kjer podoživiš občutek, ko se pelješ na Vršič.

Širina udejstvovanja

Ne glede na izbrani dirkalnik pogoji za minimalno napredovanje v karieri niso nič kaj lahki, naj gre za čas ali uvrstitev. Glede slednjega je moč nekoliko nastavljati kakovost pameti računalniških voznikov, ki so na presenetljivo visokem nivoju. Ne le glede znanja, temveč razgibanosti, saj se medsebojno prehitevajo, rinejo s steze in delajo napake. Ob tem se ti skoraj nikdar ne zakantajo v rit. A izziv ostaja, čeprav jim znižaš veščino, tudi zato, ker ponavadi štartaš z repa. Vmes ni nobenih odpustkov v slogu sukanja časa nazaj in sleherni izlet s proge te stane petih sekund počasne vožnje. Ena sama resnejša napaka in malo možnosti imaš, da se konkurenčno vrneš na tekmo.

Vic je v tem, da kariera ni osrednji modus, temveč le eden od glavnih. Zato ni panike, če v njej ne napreduješ hitro in odločno. Zlahka se od nje začasno posloviš in se lotiš drugih variant, med katerimi so vadba, vožnja na čas z duhcem, posamične dirke in dirkaški vikendi. Tu lahko izbereš katerikoli avto in nastavljaš spremenljivke – pomagala, količino in vrsto tekmecev, zunanjo temperaturo, vrsto asfaltne podlage, ki sega od optimalne prek zdrsljive do uničene. Za razliko od večine dirkačin sta na razpolago drag in drift. Privlačni so posebni dogodki, ki določijo prizorišče, avto in pogoje, nakar se trudiš doseči odličja. Na primer dirka starih BMWjev M3 na Mugellu ali huayra na Nürburgringu GP.

Ali pa se lotiš internetnega večigralstva, kjer iskalnik najde strežnike in jih razporedi po več kriterijih, tako da hitro najdeš nekaj zanimivega zase. Vrste dirk so vadba, kvalifikacije in dirka, gostitelj pa določi število sodelujočih, avtomobile, ki so na izbiro, poškodbe, realizem in zaklenjenost pred nepovabljenimi gosti. Dobrodošlo za tiste, ki furajo zaprte lige. Moja spletna izkušnja je bila na serverjih z nizkim pingom v redu, so pa tisti z višjimi odzivnimi časi izkazovali zoprne prekinitve, ki so kvarile izkušnjo. Moč je postaviti lasten strežnik, vendar je treba za to uporabiti posebno orodje, ki zahteva delo z vrati na routerju, zato postopek ni enostaven. Nemara bo zato komu bolj sedlo dirkanje po lokalni mreži, LANu.

Po jajcih, a odločno

Ne glede na to, ali si samotarski ali družaben in koliko pomagal si vključil, je treba Assetto Corsa voziti previdno, natančno in znalsko. To je simulacija, kot se zagre, ki na prestol postavlja realistično izkušnjo iz pravega kokpita. Drži, da je to nedosegljiv cilj, saj je vtis brez tega, da čutiš sile G, močno okrnjen. A sukanje volana in vizuelno-slušne informacije v navezi s povratnim odzivom so na visoki ravni.

Četudi ni obračanja in tresenja glave v čeladi kot v NFS Shiftu, kabina drhti, ko pnevmatike ubirajo neravni asfalt. Predvsem pa se avti zaradi naprednega fizikalnega modela podrejajo zakonom fizike in se obnašajo v skladu s svojimi sposobnostmi. Eden bo brez večjega upiranja prenesel zaviranje pri obrnjenih vodilnih kolesih, drugi ne – tebe gledam, neposlušni mclaren. Eden bo elegantno pospešil iz ovinka kljub mogočni sili pogonskega agregata, drugi bo takoj zatwerkal z ritjo in se hotel postaviti pošrek, kajne, živahni RUF yellowbird?



V Spaju sem preveč zapeljal z asfalta in moram pet sekund voziti z omejeno hitrostjo ali upočasniti na petdeset. Vrtenje časa nazaj? Ni to Grid …

Ker je mode lahko nameščati, me je od podenja po Severni zanki Nürburgringa ločilo le nekaj klikov z miško. Komaj čakam na uradno inačico!

Nabor avtov je udejanjen po sistemu 'nekaj za vsakega' in je domala v celoti evropski. Zazdaj je edina izjema v naboru starodobniški ameriški shelby cobra 427.

Zaletavanje je hitro kaznovano, saj gredo večstopenjsko po zlu odbijači, šipe, zavore in obese, dočim grdo ravnanje s plinom in prestavno ročico botruje poškodbam pogona. Škoda le, da vizuelne poškodbe niso na istem nivoju, saj bo školjka ostala nespremenjena, niti se ne bo nič vnelo. Morda je optimistično take prvine pričakovati v umirjeni simulaciji, vendar bi bile sol, poper in feferon. Prav tako se obrabljajo gume in pojema gorivo. Seveda ne manjkajo mehankarijske nastavitve, od prestavnih razmerij prek blažilnikov do krilc. Razvijalci so šli v take detajle, da vrsta menjalnika ustreza izbranemu avtu, v klanec je treba speljevati z ustrezno stisnjeno sklopko, laferrari pa vozi na elektriko, ko mu zmanjka bencina.

Globina volaniziranja

Čeprav formalnega avtomobilskega fetišizma ni dosti, saj si vsak jekleni konjič lasti samo tekstovni opis, grafikon in možnost ogleda zunanjosti ter notranjosti na statičnih ozadjih, imajo avti v Assetto Corsi dušo. Najbrž se sliši neumno, kakor izhod v sili, ko ne najdeš boljše besede. A se mi zdi, da bo kar prava. Dva štirikolesnika istega razreda na isti progi se bosta peljala čisto drugače, na primer BMW s pogonom zadaj in alfa giulietta, katere vožnja temelji na iskanju točke zdrsa. Sleherni model je nekaj posebnega, naj govorim o masleni uglajenosti mercedesa SLS AMG ali poblazneli sili laferrarija, čigar 963-konjska naveza dvanajstvaljnika in elektromotorja doseže stotico v treh sekundah in gre čez tristo petdeset na uro. V tej igri takoj občutiš, za kakšno cestno pošast gre, in nisem še izkusil špila, kjer bi lastnosti avtov v navezi z realizmom prišle tako do izraza. Ker jih še nisem vozil v fizični obliki, ne morem zanesljivo reči, ali je vse tako, kot naj bi bilo. Ampak če so me Italijani prinesli okoli, so me gosposko.

Najbliže temu vtisu trenutno prideta Rfactor 2 in Iracing. Vendar je Assetto Corsa drugačen od njiju. Ne toliko na cesti, temveč v zasnovi. Oba omenjena naslova sta ameriška, usmerjena v njihova dirkališča in najmočnejše avtomobile, dočim je Assetto bolj 'cesten' in evropsko italijanski. Po futranju s čezlužnimi in japonskimi sestavinami se mi zdi poudarek na nečem bolj domačnem osvežilen. Ob tem je treba za spletno plat Rfactorja 2 plačati letno naročnino, dočim je Iracing sceloma usmerjen v internetne dirke in prav tako terja evre. Za Assetto Corsa na Steamu odšteješ 45 evrov in to je to. Tržiti pa kanijo določene pakete, na primer Nordschleife v navezi z jerbasom poželenja vrednih avtomobilov. Upam, da bo vrednost na nivoju.

Pravi odnos

Ne skrivam, da se mi Assetto Corsa zelo dopade. Po dolgem času sem zanj na plano privlekel volan G27 in se resnično uživantsko udejstvoval s široko paleto dirkalnikov. (Šibkejše se da dobro voditi s tipkovnico ali joypadom, močnejših pač ne.) Ne glede na to, kaj sem vzel in kam sem šel, sam ali na liniji, sem se imel izredno fino pri lovljenju tistih najvišjih ciljev: prvega mesta in najboljšega časa.

Vseeno zmorem realističen pogled, ki pravi, da je izdelek nekoliko pomanjkljiv. Med izostalosti štejem to, da ni teme in vremena, tako da nenehno voziš podnevi in po suhem. Ker avtov in prog ni nepregledna količina, se čez čas vsebina začne ponavljati. Nadalje bi si želel kakega resničnega prvenstva, na primer GT2 in GT3, če so že avti od tam. Ali vsaj dolgih dirk z ducati krogov, kjer bi prišli do izraza postanki v boksih, obraba gum in gorivo. Takisto bi morali poskrbeti za dokumentacijo, ne da brskaš po forumih in funkcije iščeš na lastno pest, in spletne lestvice, kjer bi primerjal rezultate s svetom. Ter nagraditi nekam oglato in pomanjkljivo grafiko, kajti čeprav so avti podrobni, manjka tako objektov ob asfaltu kot življenjskosti, saj so proge čisto statične. Po drugi strani je zvok kakovosten, dasi pri nekaterih motorjih V12 premalo strupen. Na splošno pa sezuva in vključuje detajle, kot je pokljanje kamenčkov, ki letijo iz zarez v gumah.

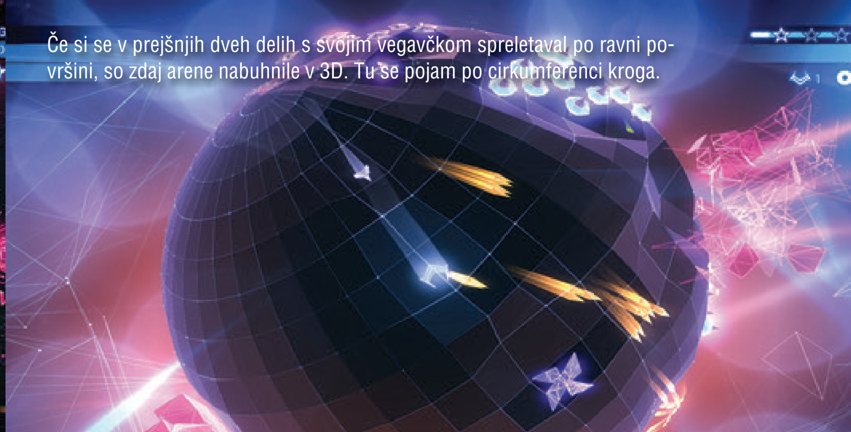
No, v skladu z doktrino 'igra kot servis, ne kot dokončan izdelek' imajo Kunos še marsikaj v načrtu. Kmalu pridejo lamborghiniji, s čimer gotovo ne bo konec nadgradenj. Morda se sčasoma dobimo dež in mrak, čeprav je to za majhno skupino velik zalogaj. Vsebino sproti bogatijo zagreti moderji, ki so izdelali marsikaj, od izmišljenih in uradnih prog (Suzuka, Donnington Park, Brands Hatch, celo Nordschleife, ki je čisto v redu) do avtomobilov, kot sta miura in ascona. Nameščanje modov je preprosto – datoteko vzameš s spletišča, kakršno je *Racedepartment.com*, in jo razširiš v samoumevni imenik. Taka je mogočna podlaga, na kateri bo izdelek le še rasel in se razvijal. Občutek imam, da ga bom redno spremljal.

***Sneti** z bencinom napolni univerzalni prevajalnik in razume večjezični smisel te igre. La meravigliosa corsa. Assetto corsa!*

83

polnomastna, realistična vožnja ✔ dobra umetna pamet ✔ evropska usmerjenost ✔ samoumevnost modov ✔ nenavdušujoča podoba ✖ manjkajoče naprednosti, kot sta tema in vreme ✖ Kunos Simulazioni


Geometry Wars: Dimensions je konkretna arkadna streljanka stare šole, le da ne letiš v desno, temveč akcijo spremljaš od zgoraj. Gneča postane huda.


Če si se v prejšnjih dveh delih s svojim vegavčkom spreletaval po ravni površini, so zdaj arene nabuhnile v 3D. Tu se pojam po cirkumferenci kroga.

Geometry Wars 3: Dimensions


Jaz vidim kikiriki, nekdo drug siamski par dobrih jošk. Ne glede na to, na kaj te spomni ta Rorschachov test, moraš za preživetje izkazati dobre reflekse.


Nasprotniki so jako matematični – puščice, ki švigajo v ravnih črtah, zeleni štirikotniki, ki se bojijo tvojega streljanja, napadalne rožnate kockice …

Dosti zvrsti vedri in oblači, arkadne streljanke – šuterji ali shoot'emupi pa vztrajajo. Posebej tisti, v katerih vodiš vesoljsko ladjico skozi trume napadalcev iz vesolja. Vsaka generacija ima svoje favorite, od zgodnjih, vertikalnih Space Invaders prek horizontalnega Defenderja do modernejših DoDonPachija in Ikaruge, ki domujeta v zlodjevskem bullet hellu. Nekje vmes so prišle dvopalične streljačine, twin-stick shooterji, o katerih sem pisal v analih v Jokerju 243. V Robotronu in druščini si z eno palico nadzoroval lik, z drugo pa si streljal neodvisno od gibanja. Tudi ta vrsta šuterjev je kar zdrava, odslej pa bo še bolj, saj se je Mutant Stormom, Alien Breedom in Renegade Ops pridružil zelo dobri Geometry Wars 3. Izdan pod Sierrino znamko. Bi kaj rekel o tem, kako so šutemapi zdravi in avanture ne, ampak ne bom.

Drugačni obronki

Ne ženi si k srcu, če te je spomin na prvi Vojni zapustil, saj je od enke minilo sedem let in od dvojke šest. Obe sta se podrejali od zgoraj gledani gonji po ograjenih arenah, kjer so ladjico preganjali ploski liki. Več in več valov se jih je udejanjalo, vmes pa še druge nevarnosti, na primer črne luknje, ki so sesale okoliš. Ti si imel na razpolago le rešetalo in redke bombe, s katerimi si izpraznil ekran. A samo za nekaj trenutkov! Nič čudnega ni bilo, če je partija trajala deset sekund, dočim so bile večminutne seanse zaradi naraščajoče gneče redke.

Trojka tega recepta ne zavrže, ohrani ga v obliki četverice stranskih načinov, ki oponašajo originalno štimungo. A srž igre je kljub ohranjeni neonsko lučkasti estetiki in štanc muziki predrugačena ter posodobljena. Deležen si štirideset misij dolge kampanje z različnimi cilji in spremenjenimi prizorišči. Ploska arena je le del nabora scen, saj se Dimensions odvijajo na prav tako od zgoraj gledanih krožnikih, cigarah, kroglah in kvadrih. Po njih se svobodno spreletavaš v vse smeri, paziš, da se kam ne zaletiš, ter streljaš, streljaš, streljaš.

Geometrijski glavarji

Trirazsežnost prispeva k novim situacijam. Skozi teleport se denimo prestavljaš z vrha na dno krogle in nazaj, kvader pa se sunkovito obrača in razkriva strani, ki jih prej nisi mogel videti. S tem igra spomni na Super Stardust HD, žanrsko klasiko s PS3, v kar se vklapljajo tudi začasno boljša orožja, ki jih pobiraš sproti. Poleg prenovljenih aren so novost sonde, ki jih po zgledu R-Typa vlačiš s sabo. Dve imaš lahko opremljeni istočasno in jih sproti nadgrajuješ, segajo pa od plovilčka, ki ti pomaga streljati, prek vodenih raket do olajšanega pobiranja zelenih koščkov, ki jih za sabo puščajo ugonobljeni geometrijski liki.

Ti kosci so važni, saj zvišujejo množilec točk. Zanimivo je, da se ta pri smrti ne resetira, kot je za zvrst običajno. Prav točkovni rezultat je merilo uspeha, saj določa, koliko zvezdic od treh boš prejel na kraju stopnje. Zvezdice pa so bistvene za napredovanje, kajti če jih imaš premalo, ne boš mogel v šefovske obračune. Ti so še ena noviteta – raznolika, dobro oblikovana večja zmeneta, ki se zakrivajo z neprebojnim ščitom, kličejo podanike ter se z upadanjem energije vse bolj jezijo in hitrijo. Adrenalin pri njih doseže višek, pa že drugod šprica kot nabrit, ko precizno vijugaš skozi roje nakazic, se jim za las ogibaš in premišljeno uporabljaš dragocene bombe.

Brenk na izvedenske strune

Modusov je v kampanji pohvalno dosti. Brez izgubljenega življenja je treba doseči zadani rezultat, trudiš se preživeti odmerjeni čas, streljaš le iz okroglih polj, ki hitro izginejo, brez nažiganja 'voziš' skozi gibljiva vrata. Sčasoma se začno ponavljati, toda svežino pomagajo obdržati sami nivoji, kjer okrog tebe nastajajo smrtonosne kocke in tramovi. V vsakem primeru se moraš odzivati hitro in zlasti kasneje je en sam crkot zadosti, da moraš nivo pognati znova.

***Sneti** ni podaljšek inteligentnih transdimenzionalnih bitij z izredno hitrimi prsti. Zato umre.*

82 adrenalinsko udejstvovanje ✔ predrugačene, 3D-arene ✔ udarni šefi ✔ veliko priložnosti za mojstrovanje ✔ premočrtna kampanja ✖ premalo izvirnosti pri sovražnikih ✖ neprijaznost do nepoučenih ✖ Lucid / Sierra

Ne, brutalni Dimensions ni za začetnike v zvrsti. Smrt pride instantno, ko se tik pred tabo udejanji falanga kanalj, in za napredovanje je treba zbrati konkretno količino zvezdic. To pomeni dosti ponavljanja in mojstrovanja opravljenega, dočim na naslednji nivo ne moreš, če nisi opravil aktualnega. Zato bodo imeli od igre največ izkušenci, tako v samotarski kampanji kot v lokalnem co-opu za do štiri sodelujoče in v spletnih partijah. Žal oboji uporabljajo ločene stopnje, pri čemer je spletnost precej švoh – dve ekipi se trudita bodisi zavzeti območja, bodisi poraziti šefa. V lokalnem sodelovanju pa Geometry Wars 3 sproti spreminja cilje. Oboje je manj privlačno kot skupno podajanje v kampanjo, kot ga pozna večna klasika Mutant Storm. Če si jo zgrešil, popravi to koj!

Moti tudi, da se niso domislili kakih bistvenih novih geometrijskih oblik, tako da se pretežno ubadaš z znanimi – zelenimi heckoti, ki se ogibajo strelom, vijoličnim, ki pičijo nate, in tako dalje. In da ni ločenih internetnih rezultatskih lestvic za rabo sond in igranje brez njih. Dimenzijam tako na koncu zmanjka ravno toliko, da jih ne morem šteti v udarno pest žanra. A kot nekomu, ki uživa v dobro oblikovanih dvopaličnih šuterjih in imam tu kilometrino, mi 15 evrov na Steamu, v Playstation Storu (PS3, PS4) ali v xboxovi štacuni (X360, XBO) ni bilo niti slučajno žal.





Randal's Monday

Tale španjolski pustolovski izdelek ima svetlo, vsakdanje dogajanje in vegasto podobo. Taka židanost ga v mojih očeh dela bolj simpatičnega od mračnjaških pripovedi, morbidnih svetov in vernejše grafike. Privlačen je tudi sam scenarij, ki se bavi s težavami jebivetrskega mladeniča. Luzer Randal ne počne drugega, kot drka igrice in popiva s svojim enako brezveznim prijateljem. Ko se nekega ponedeljka zbudi z groznim mačkom, pred vrati pa je besni upnik, fante v svoji egoistični maniri proda kolegov zaročni prstan. A bil je to očividno rinček Mogote, zakaj dejanje je razburkalo časovno tkanino. Dokler reči ne postavi nazaj na svoje mesto, bo Randal vedno znova svizecdnevovsko podoživljal en in isti ponedeljek.
Dodatna draž, vsaj za nas poznavalce, je prepojenost igre s popkulturo. V prvi vrsti s filmsko, pa tudi z igralsko in stripovsko. Tu ne gre le za reference v ozadju, kakršnih je nešteto, od hoverboarda na polici zastavljalnice do plakata za legendarno ščurkovsko igro Bad Mojo. Geeklora je v prvem planu in je brezšivno vpeta v dogajanje. Randal obišče štacuno s stripi in zbirateljsko robo, čez cesto je konvencija znanstvene fantastike, okoli hodijo cosplayerji, neprestano padajo znameniti filmski citati. Poba se celo znajde v alternativni časovnici, kjer sta uspešnici Trek Wars in Harry Lord of Narnia, za kvest pa ima pridobitev modelčka vesoljske ladje Millennium Enterprise.

Ugankovje onkraj zemeljskega razuma

Počemu nizka ocena potemtakem? Ima dogodivščina nemara zanič vmesnik in je za nameček kratka ter draga? Ne, klikotanje je v redu in igralni čas za dvajsetaka zadovoljivo dolg. Avtorji so zabudalili pri osnovnem gradniku, ugankah. Rešitve so absurdne na kvadrat in dobesedno krneki, kar je v špilu, ki temelji na kombiniranju in uporabi velikega števila predmetov, orenk težava. V slogu tega, da ledenega stalagtita ne odlomiš s priročnim kladivom, marveč z gumijasto račko, ki si jo združil z metlo. Ali da moraš vodno pištolo napolniti z uporabo spužve in luže, četudi je v bližini bar s sekretom. S tem, da sploh ni kakih domiselnih orehov, ki jih omogoča časovna zanka in smo jih izkusili v marsikateri igri, recimo v starostah Day of the Tentacle in Orion Burger. Ponedeljkanje je skriptano in linearno, brez možnosti poseganja v časovni kontinuum.
Takih in še hujših primerov je cela vrsta in niso tako posrečeni, kot se morda čitajo. Dajanje baterijskega soka in podganjega strupa župniku v koktejl je nekaj povsem naravnega, dočim razumski poskusi, ki bi morali delovati, vrnejo generično repliko, češ, a si malo čez les. Neumnosti gredo v nebovpijoče skrajnosti. Ob vseh naokoli ležečih predmetih lahko vrata v svojem stanovanju odpreš edinole z navadno, kartonsko vizitko, pot do tega eksotičnega artefakta pa vodi skozi gozd nič manj nesmiselnih mikroopravil. Nasploh se vsaka, še tako neznatna ovira sprevrže v verigo podnalog, da na kraju sploh ne veš več, zakaj pravzaprav že dve uri besno klikaš z vsem po vsem.

Pustolovsko plat dodatno teži neuravnoteženost rešitev. Randal, ki sam prizna, da je kleptoman, bo enkrat pobral vse, kar ni pribito, drugič pa ne bo hotel vzeti nedolžne reči, kot je košček krede na mizi za biljard. V štacuni za vsako stvar reče, da si je ne upa dotakniti, nakar brez ugovora prodajalcu pred nosom na njegovem gorilniku speče kokice. Nekje sta osa in otrok nepremostljivi prepreki, v naslednjem kadru bo brez slabe vesti pobil golobe in elektrokutiral policista.
Precej butasto je tudi, da geekovski komboti ne obrodijo nikakršnih rezultatov. Klik s plutonijem na znameniti 'kondenzator pretoka' (flux capacitor) ali s svetlobnim mečem na Dartha Vaderja postreže z isto splošno vrstico, kot če bi skušal zabrisati kladivo v koalo. Aja, ne, lažem, slednje je v tem izkrivljenem svetu validna kombinacija.

Potencial po gobe

Kdo bi znal ob tem pomisliti, da je to moja prva avantura, saj ta sorta vendarle temelji na bolj ali manj izvirnih macgyverizmih. Toda verjemite mi na besedo, da so Španci zapretiravali z neumnostmi, tako z enorešljivostjo puzel kot z njihovo naravo. Pa sem dal čez lepo število takih in onakih kvestov. Tipček nosi naokoli dobesedno goro denarja, a bo šel čez desetalinejni postopek pridobitve kovanca za nakup čigumija iz avtomata, kar mi je vzelo celo popoldne mozganja. V kondomat mu po drugi plati ni problem vdreti s šraufcigrom. Že res, da na te igre ne smemo gledati kot na simulacije življenja, toda mar avtorji ne morejo predvideti več načinov postopanja oziroma vsaj smotrnih povratnih odzivov? Škoda, kajti igra na krajši rok pusti dober vtis in razvijalci so se kar potrudili z nadpovprečno kakovostnim govorom.
Kakor sem se sprva radoval nad interaktivno različico Jaya in tihega Boba, Grandma's Boya, Fanboys in podobnega filmovja (minus marihuana), sta mnenje in uživanje hitro upadla. Poleg neskončnega niza nemogočih zagonetk vzdušju zavda še sprehajanje in prečesavanje enih in istih lokacij ter zapretiravano dolgi pogovori. Resda je špil dolg (kot ponedeljek), a ne na rovaš kakovosti, marveč razvlečenost mori duha. Kmalu sem se le stežka pripravil do igranja. Vsaj tistega, pristnega, brez uporabe priložene rešitve. Snovalci so se namreč še predobro zavedali navzkrižij z logiko, zato so vdelali instantno dostopen pomagalnik. Toliko o sodobnem avanturizmu. Namesto da bi žanr razvil in razvejal svoje prvine, le-te ostajajo na nivoju zgodnjih devetdesetih, ko smo imeli vsi na glavi plašnice. Randala se loti le, če si največji obsedenec z zvrstjo, pa še to, ko mu pade cena.

LordFebo ***v inventarju združi vzvratno prestavo, štil od krampa, zlato žilo in semafor ter dobi šizntraktor, ki ga uporabi na nuni.***

59 **očesna prijetnost in govor ✔ reference na filme in igre ✔ uganke so zajebane ✖ večina rešitev je zagamanih ✖ ponavljajoče se igranje ✖**

Nexus / Daedalic


Račka na štangi se izkaže kot omnipotentni nucnik. Odčepnik pa v jok.

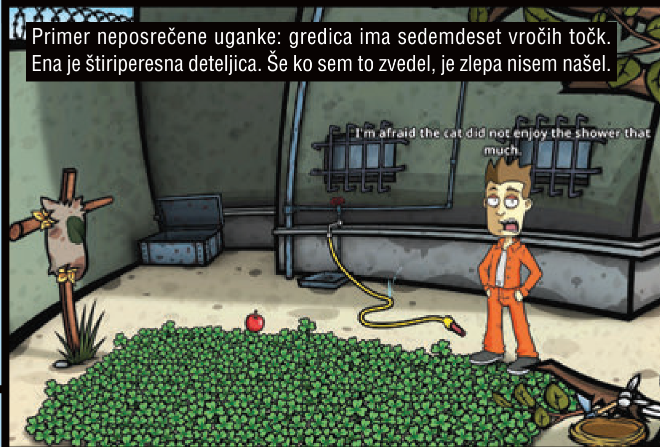


Tipček je storil samomor v kuhinjskem mešalniku. Logično!



Geekovske vsebine ne manjka ne doma, ne v stripovski štacuni, ne na konvenciji. Nekatere fore so smešne, a se utopijo v duhamornem igranju, ki je posledica težavnosti in ponavljanja lokacij.





Primer neposrečene uganke: gredica ima sedemdeset vročih točk. Ena je štiriperesna deteljica. Še ko sem to zvedel, je zlepa nisem našel.

Croteam, ekipo iz sosednje nam države, smo od nekdaj imeli v čislih, čeravno neke raznolikosti pri svojih špilih niso kazali. Izdelovali so prigode Sama Resnika in kakor so vedno znova dokazovali, da jim v žanru retrostreljank malodane ni para, bi si morda kdo poželel, da svoje talente ponucajo kako drugače. In so jih. V ekipo so zapregli še dva nedovisna igroklepalca: Toma Juberta, odgovornega za Swapperja in FTL, ter Jonasa Kzratyesa, ki je pred časom napravil flashovski Endless Ocean. Rezultat je večnivojsko miselna igra, ki se nesramežljivo spogleduje s Portalom.

Reševanje tetrominov

Stičnih točk z Valvovo miselnico je obilo. Talos Principle igraš iz prve osebe in ves čas te v slogu GLaDOS spremlja breztelesni glas, ki se predstavi kot Elohim – to je hebrejski naziv za boga. Ne Boga, marveč božanstvo na splošno. Mimogrede, tudi 'Talos' ima božanski pridih, v starokretski kulturi je bil sinonim za Sonce. Glas iz nebes ti ves čas obljublja odrešitev, če boš zvesto sledil napotkom in v nizu preizkušenj dokazal, da si je vreden.. Ključ do (od)rešitve ni odvisen od tvojih refleksov ali skakalnih spretnosti, marveč v prvi vrsti od razmišljanja in tega, da dojameš stvarnikov (ali nemara Stvarnikov?) namen. Ta zna nemalokrat biti hudo zamotan in skrivnosten. Nagrada za vsak rešen problem je tetromino – kos, znan iz Tetrisa, je delec ključa, s katerim odklepaš nove stopnje in pomagala.

Pripomočkov je pol ducata, špil pa jih uvaja postopoma. Uvodoma ti je na voljo motilnik, s katerim prekineš delovanje katerekoli elektronske naprave – energijske zapore, blodeče mine ali lasersko vodenega mitraljeza. Slednji par je edino, kar te v igri ubije, zato moraš biti ob njiju pazljiv. Še posebej pri ugankah, kjer moraš njuno destruktivnost izrabiti v svoj prid. Naslednji kos, ki ga dobiš, je konektor. Z njim povezuješ vir svetlobe s stikalom, ki odpre pregrado ali požene kako drugo napravo. Lahko tudi več naenkrat, le vse morajo biti vidne z golim očesom. Pri tem velja pravilo, da žarkov ne smeš prekrižati. Sledi dobra stara vsestranska škatla, ki je lahko podstavek, obtežilnik, ovira ... Zadnja fizična artefakta sta ventilator in prenosna ploščad, s katerima pridobiš na višini, hitrosti ali obojem.

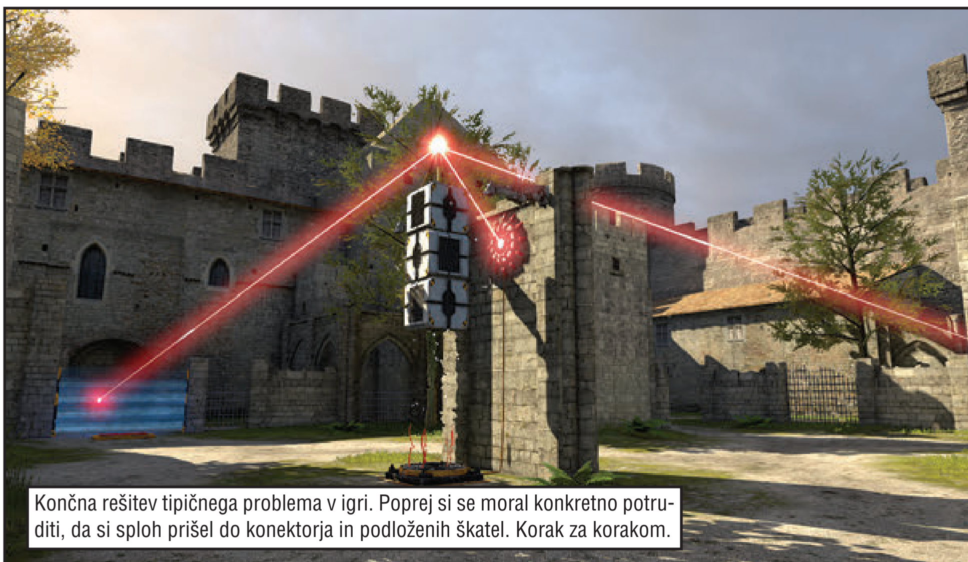
Posebne sorte stroj je snemalnik. Ko ga poženeš, beleži vsa tvoja dejanja in jih ob naslednjem kliku predvaja. Tako recimo rešiš problem vrat, ki jih je treba odpreti z dvema stikaloma, ali poženeš kako reč, ki jo moraš nato uporabiti. Croteam pravi temu 'sodelovalni način s samim sabo' in je ena najbolj posrečenih mehanik, kar sem jih videl v tovrstnih igrah. Všeč mi je, da so se avtorji potrudili in prilagodili krivuljo učenja, saj so rešitve prvih ugank vedno preproste, nakar se zahtevnost zvezno povečuje. Težavnost se dostikrat kaže tudi v tem, da je rešitev povsem drugačna, kot se zdi na prvi pogled. Ob kompletiranju zagonetke si strašno vesel in prepričan, da si genij – nakar se že ob naslednji puzli tolčeš po glavi, kako si lahko spregledal očitno rešitev.



Če igro dela Croteam, bo skoraj zagotovo imela povezavo s starim Egiptom. Elohim ji pravi dežela mrtvih in tvori drugi sklop možganskih orehov.



Serious Engine vedno znova dokazuje, da je prikladen za izrisovanje velikih območij. Grad v daljavi je le ena od ugank, na tej stopnji so še tri.



Končna rešitev tipičnega problema v igri. Poprej si se moral konkretno potruditi, da si sploh prišel do konektorja in podloženih škatel. Korak za korakom.

Pogubljeni svet filozofije

Vendarle je reševanje ugank le del Talosove izkušnje. Nič manj pomembno ni tisto, kar odkrivaš v opustelem svetu. Sprva se sprehajaš po rimskih ruševinah, vendar je z njimi nekaj narobe. Vsake toliko časa uzreš artefakt – motnjo, ki ti da vedeti, da si zaprt v navidezni resničnosti, električnih sanjah. Prav tako je boleče očitno, da nisi človek, marveč, hm ... robot? Avatar? Program? Umetna inteligenca? Pravzaprav ni pomembno, kako si v igri predstavljen. Je pa pomembno, ali si oseba ali ne. To vprašanje ti postavi že eden prvih terminalov, na katerega naletiš med sprehajanjem po svetu, narejenem iz davne človeške zgodovine. Davne, pravim, kajti vse namiguje, da je človeštvo v neimenovani katastrofi izumrlo. Vse, kar ostaja, je računalniški sistem, katerega del si in teče že toliko časa, da je večina podatkov pokvarjenih.

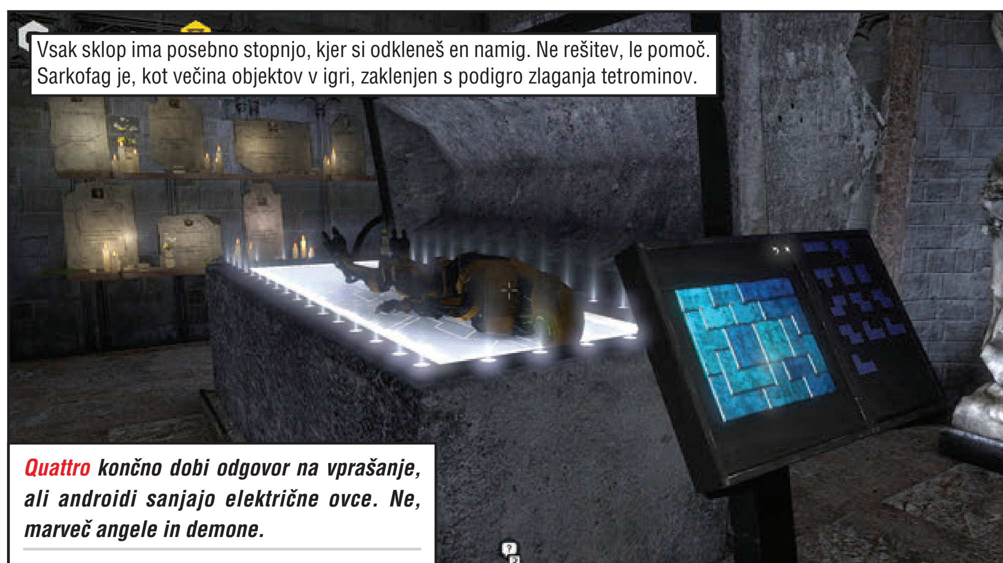
Je možno, da je Elohim le omračeni umetni um? Kdo je potem knjižnični pomočnik, ki te skuša skozi starinske terminale in igra vlogo hudiča? In, predvsem, kaj se je zgodilo z znanstveniki, ki so vodili projekt, ter posledično s človeštvom? To niso vprašanja, ki bi zanimala samo elektronskega protagonista, marveč se začneš zanje živo zanimati.

V računalnikih najdeš določene berljive datoteke, s katerimi si počasi ustvarjaš sliko zadnjih dni raziskovalnega centra. Spremlja jih obilica citatov iz filozofskih in umetniških del, ki se posvečajo metafiziki nebes, pekla, obstoja in človeškosti na splošno. Zabavno postane, ko moraš računalniški sistem prepričati, da si sam oseba. Vendar je ta izkušnja nekoliko pokvarjena, ker zgolj izbiraš med vnaprej pripravljenimi odgovori. Da se razumemo, tega ne štejem igri v slabo, navsezadnje celo v vrhunskih frpjkah in avanturah izbiraš postavke s seznama. Vendar pove dosti o tem, kako 'padeš not', in se poistovetiš z robotkom na zaslonu. Osebno bi odgovoril drugače, a ti špil ne pusti! Res verjameš, da si na preizkušnji ti, ne silicij.

The Talos Principle

Večnivojskost matrice

Rimske ruševine so le en svet v Talosovem univerzumu, zgradba A. Poleg nje sta tu egiptovska zgradba B in srednjeveška C. Vsaka od njih ponuja sedem sklopov, v katerih je od tri do šest ugank. Nakar so tu skrivni svetovi, do katerih prideš z nabiranjem (dobro skritih) zvezdic, in vmesni svetovi, angelske ravni, ki postanejo dostopne z zbiranjem tetrominov. To skupaj nanese prek sto ugank. Le v Stolp, te že spočetka opozarja Elohim, se ne podajaj, kajti tam te čakata dokončna smrt in poguba. Skušnjavec te seveda aktivno spodbuja, da odvrzi spone in v stolp odpelji še njega. Ga boš poslušal? Uganke so vendarle tudi tam. In bržkone odgovor, čemu vse to početje.
Zato je Talosov princip v srži igra izbire. Naj bo ta prava ali lažna, morda le iluzija, da imaš vpliv na karkoli. Vsaj tako namigujejo trije konci. Boš poslušal boga in storil, kar ti je zaukazano? Mu boš kljuboval? (Izberi tega, ti skušnjavsko šepečem.) Ali se žrtvoval za generacije, ki pridejo za tabo? Kot sem rekel, človek tako pade noter, da hitro pozabi, kako gre za igro. Da lahko vidi vse konce oziroma naloži backup, kot znotraj špila pravijo shranjevanju. To je samodejno, a se sproži le, ko pobereš tetromino ali zvezdico. Na ta račun sem enkrat izgubil uro sicer neobveznega igranja, a me je vseeno pogrelo.

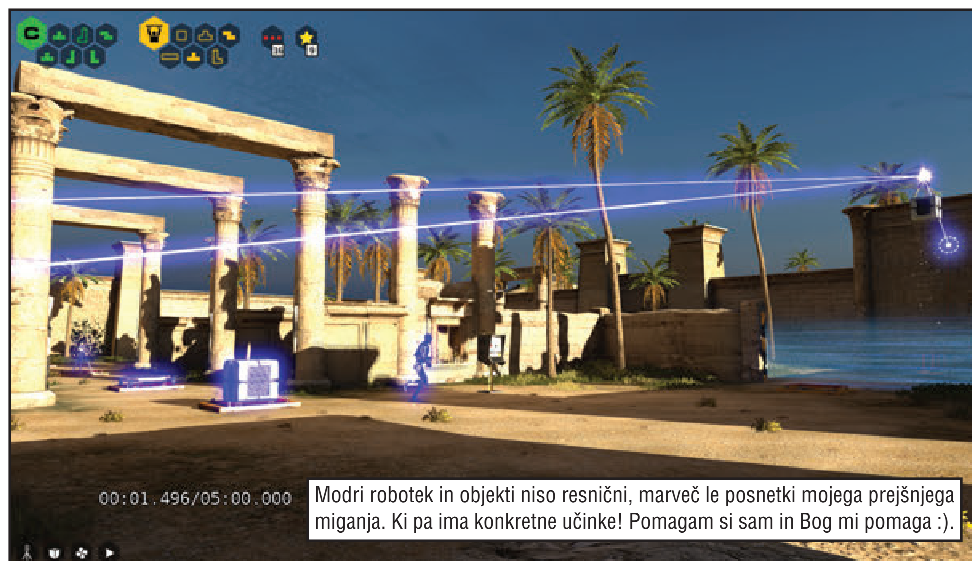


Vsak sklop ima posebno stopnjo, kjer si odkleneš en namig. Ne rešitev, le pomoč. Sarkofag je, kot večina objektov v igri, zaklenjen s podigro zlaganja tetrominov.

***Quattro* končno dobi odgovor na vprašanje, ali androidi sanjajo električne ovce. Ne, marveč angele in demone.**

87 **odlična mešanica telovadbe in hrane za možgane ✔ snemalnik je genialen ✔ velika količina ne pretežkih ugank ✔ kar nekaj orehov rešiš na enak način ✖ mnogo drobnih minusov ✖** Croteam / Devolver Digital

Po drugi strani mi je bil nadvse pogodu povezan svet, dostopen brez nalaganja. V vsakem trenutku se lahko odpraviš kamorkoli in še najdlje boš čakal po vožnji z dvigalom. In četudi so mozgalice za tetromine jasno ločene med sabo, rešljive zvečine le na en način, s skrivnostmi ni tako. Te so dostikrat videti totalno zagamane, dokler ne ugotoviš, da lahko uporabljaš vire iz drugih zank. Predmetov skozi pregrade med puzlami ne moreš nositi, lahko pa morda poletijo čez zid pri kakem ventilatorju, katerega namena prej nisi odkril. Prav tako ni omejitev za svetlobne žarke, če postaviš konektor na pravo mesto. Ravno to razmišljanje izven omejitev posameznega miselnega oreha mi je pri Croteamovem umotvoru najljubše in bi si ga želel še več.



Modri robotek in objekti niso resnični, marveč le posnetki mojega prejšnjega miganja. Ki pa ima konkretne učinke! Pomagam si sam in Bog mi pomaga :).



Ob vhodu v vsak nivo je dobrodošla tabla, ki kaže, katere uganke si že rešil. In računalnik z datotekami iz davne preteklosti ter diaboličnim sogovornikom.

Mucka ni laž

Celokupno vzeto Talosov princip daje vtis strašansko intelektualne igre, a to v resnici ni. Lahko povsem zanemariš gore teksta in ga igraš od puzle do puzle, pa boš čisto užival. Je pa škoda zanemariti filozofske podtone, ki tvoje početje osmišljajo, zlasti v navezi z najlepšim, malodane tronovskim koncem. Skozi tiste ograbke besedil namreč pronica nazor avtorjev igre o tem, kaj je življenje, veselje in sploh vse. Nadalje je celoten navidezni svet posejan z nepreglednim številom skrivnosti, kar ti daje vedeti, da vsega ne smeš jemati resno. Itak ne moreš, ko v katedrali najdeš Forka Parkerja, izmišljenega finančnika založnika Devolver, ki meče denar v zrak in vpije, kako ga ima rad. Spet na drugem koncu je Serious Sam, zalit v karbonit. Pa sporočila robotov, ki so instanco izvajali pred tabo – njihove 'osebnosti,' ena bolj zmešana od druge, ne povzročajo le zavijanja z očmi, marveč umnemu ponujajo namige, kako rešiti kako skrivnost.
Čemu potem ocena ni višja? Kot vsi Croteamovi špili se tudi ta na Steamu prodaja po budžetni ceni 20 evrov, je odprt za modifikacije in nudi daljši igralni čas kot oba Portala skupaj. Vendar dvojke štiri leta kasneje ne prežene ne po spoliranosti, ne po celovitosti, četudi skuša to nadomestiti s količino. Najprej sem mislil, da me morda moti to, da je vstopil v srhljivo dolino (uncanny valley) in se neprijetno približal konceptu človeškosti. Pa je bila to le posledica prevelike zaverovanosti v igranje. Bil sem lačen tovrstnega špila, zato je bil Talos kot kosilo v furmanski restavraciji. Zelo dober in želodec napolni do zadnjega kotička, Michelinovih zvezdic pa ne bo dobil. Jih ne potrebuje.


Kljub arkadnosti igra dobro ponazori velikost vesolja in večjih objektov, denimo postaj. Letenje med njimi traja nekaj časa, zato se udobno namesti na stol.


Pristanki v postojankah na planetih so hipni in niso animirani. Tudi vmesnik s kupovanjem in montiranjem orožij ter opreme je jako asketski in osnoven.

Starpoint Gemini 2

Vesolje je hudo prazno. Med posameznimi objekti so razdalje tako velike, da jih človek težko dojame. Že med Zemljo in Mesecem, ki je videti blizu, je tolikšen prostor, da bi lahko vanj zbasal vse planete našega sončnega sistema, pa še bi ga ostalo. Na srečo so v filmih in vesoljskih špilih stvari bolj natlačene, sicer bi se sovražniki precej več časa grdo gledali skozi monitorje kot streljali. Tudi v Starpoint Geminiju 2 te vsemirski pirati naskočijo, preden se imaš čas zadreti: "IT'S A TRAP!" V tem izdelku hrvaškega studia Little Green Men Games je pred teboj množica osončij, čakajočih, da odpluješ vanje in jih olajšaš za dragocenost ali pet. Špil gre namreč po viži Freelancerja in Privateerja.

Sončni veter v laseh

Izbrati je moč med povsem svobodnjaško izkušnjo in zgodbeno kampanjo, ki nadaljuje pripoved iz enice. Postanemo Adrian Faulkner, sin junaka iz izvirnika, ki se mora znajti v univerzumu, spremenjenem po vrnitvi osvajalskega Imperija v sektor Gemini. Kampanja je fajn za začetnike, ker skozi uvodne naloge razloži igranje, dočim greš ob ponovnih preigravanjih raje v peskovnik. S tem se med drugim ogneš obupno nedoživetemu govoru, ki 'krasi' dialoge. Štorija te popelje v politične spletke mnogoterih frakcij sektorja Gemini, a razen zasukov ali dveh ne ponudi presežkov, ki bi si jih zapomnil, kot sem si na primer dogodke v znamenitem Homeworldu.

Smisel novega Starpointa je drugje – v plenjenju in razvijanju kapitana ter ladje, na kakršenkoli način že. V obeh modusih namreč največ časa prebiješ ob raziskovanju in izpolnjevanju drugotnih nalog. Vsako osončje ima kakega pirata, ki ga je treba po riti z railgunom, črno luknjo, ki so jo vsa ta leta pustili pri miru in jo je treba pregledati, ali tovor dragocenosti, ki je ostal plavajoč sredi črnine. Če se ti zahoče, greš lahko v polja asteroidov nabirat rudo in pline ali se vržeš na trg in preprodajaš sadje, pri čemer moraš biti pozoren na nihanja cen zaradi območnih spopadov in podobnega. Če si pogumen, lahko tudi tihotapiš, a če te uradniki v luki začopatijo, plačaš zajetno kazen.

Toda prihodki od teh dejavnosti zbledijo v primerjavi z napadanjem in zasedanjem sovražnih plovil. Z malo truda pošlješ na barkače svoje soldate, jih zasedeš, odvlečeš na postaje in mastno prodaš. Ali jih vzameš za svoje – v špilu je šestinšestdeset različnih ladij, ki jih lahko nadzoruješ, od malih fregat in tovornjač do ogromnih dreadnoughtov. Istočasno je moč usmerjati le eno plovilo, lahko pa najameš dva pomočnika.

EVE Offline

Škoda, da ima zasedanje z vojaki tako premočno vlogo. Sploh zato, ker je lahko izvedljivo, saj je boj dokaj premočrten, sovražna umetna pamet pa bumbarska. Plovilo usmerjaš iz tretje osebe, pri čemer je kamera precej nerodna. Najvažneje je pravilno dodeljevati energijo ščitom, pogonu in orožjem ter biti pazljiv na različne vrste orožij, kot so railguni, plazma in rakete. Pedantno pozicioniranje ni tako pomembno, saj je stolpiče enostavno hitro obrniti k cilju. Poleg sprožaš še kapitanove veščine, ki lahko odvisno od njegove usmerjenosti okrepijo zavezniške najemnike ali celo shekajo sisteme nasprotnikove ladje. Pod črto se dosti bliska in dela pinjau in je prve ure fajn, vendar ne ponuja globine, na katero bi računal v poznejši igri.

Eni trgujejo z diamanti, drugi z mamili, Aggressor pa z ukradenimi vesoljskimi križarkami.

71 **ogromno, lepo vesolje ✔ pripetljaji povsod ✔ veliko ladij, dobrin in frakcij ✔ duhamorni kvesti ✖ plitvost v mnogih pogledih ✖ nekam nerodna kamera ✖**

Little Green Men / Iceberg

To preveva ves Starpoint Gemini 2. Preizkusiš se lahko v vseh dejavnostih, ki jih pozna žanr svobodnjaškega potovanja po vesolju, a redkokatera premore zahtevnost, ki bi jo ohranjala svežo skozi vse desetine ur, ki jih notri prebiješ. Najhuje je z drugotnimi nalogami, ki se začno ponavljati in so strašansko dolgočasne, zaradi česar se špila drži tlačanski pridih. Zanimivi obstranski kvesti iz frpjk? Pozabi. V doku bi si recimo želel nazornejšega opremljanja svoje ladje, pa morda pogled iz kabine. V takih lastnostih se vidi, da je studio Little Green Men majhen.

A kljub temu igra kar vleče z lepo podobo nebesnih teles in kopico reči, ki jih je moč upleniti, razviti ter najti. Še po tistem, ko v celoti raziščeš karto, si lahko daš opravka z iskanjem načrtov za orožja in nadgradnje ter skrivnostnih artefaktov. Hrvati so našli pravo nišo – arkadnejši, odklopljeni vesoljski mmo. Tisti, ki jih masovniški grind ne moti preveč, bi mogli na glavo pasti v igro, ki je občutno boljša od blede enice. Sam kot zahtevnejša stranka pa bi si želel nekaj z več duše in smisla. Mali zeleni znajo prisluhniti skupnosti in če bodo delali trojko, se nadejam prepričljivejšega, bolj zapomnljivega sveta.


Prizori nebul in prstanov so mnogokrat tako imenitni, da ti ni dolgčas, čeprav barkača premerja velike razdalje. Itak te za prvim asteroidom čaka pirat.


Topiče je moč v boju namerjati ročno, a še najlaže je ukazati samodejni ogenj. Tačas sam manevriraš plovilo, da so vsa orožja pravilno usmerjena.



Kamera v tej simpatični arkadni dirkačini + streljačini ni statična, temveč se oddaljuje in približuje v skladu z razpotegnjenostjo kolone. Tudi to je del taktike.



Kdor trdi, da se bomo v futuri vozili le z električnimi avti, od Snetija dobi raketo v jetra.

77 zabavno, brž dostopno uničevalsko dirkanje, v katerem je dosti nians ✔ odlična v družbi ✔ poceni ✔ na dalješi rok premalo raznolikosti ✖ Targem Games

BlazeRush

Med od zgoraj gledanimi arkadnimi dirkačinami, v katerih se prerivajo avtomobilski modelčki, je najbolj znana serija Micro Machines. Njej smo se poklonili v prejšnji številki, ko je izšla njena novodobna inačica Toybox Turbos. Vendar ta stari žanr ne sestoji le iz Mašinc, temveč se je v njem skozi leta nabralo čuda naslovov, o čemer se lahko prepričaš v tematskem članku v Jokerju 225 (id 9651 na stranki). Predvsem pogled ni omejen le na kamero v ptičji perspektivi, marveč je bilo kar nekaj klasik narejenih izometrično. Taka sta bila meni ljuba Super Skidmarks in Rock'n' Roll Racing. Oba oživlja prezrti neobrušeni smaragdek BlazeRush, ki je kljub manjši razvpitosti nadmočen Toybox Turbosom.

Naslednja stopnička kapitala

Barvita gospodinjska prisrčnost in sekret školjke so v BlazeRushu preteklost, na sporedu je prihodnost. Tista distopično razsuta in usrana, kjer se je človeštvo razširilo po vesolju, planete pa obvladujejo pohlepne megakorporacije. Ljudstvo uteho najde v nelegalnih dirkah za do pet udeležencev na tematsko različnih svetovih – puščavskem, smetarskem, ognjenem, ledenem. Si eden od udeležencev, ki se podijo po pentljastih, vedno krožno zaključenih progah.
Če si se nadejal orenk štorije, si v napačni zvrsti. BlazeRush je namenjen instantni zabavi v kratkih pršcih bencina in krvi. Nadzor pokapiraš nemudoma – vozilce gre tja, kamor usmeriš 360-stopinjsko puščico okrog njega, za kar je najboljša analogna gobica na joypadu. Poleg tega uporabljaš le dva gumba: turbo in orožje. Oboje najdeš v zabojih, ki naključno padajo z neba in jih je treba povoziti. Turba je več vrst, od milejšega, ki traja dlje, do strupenega kratkotrajnega, pri katerem brž frliš v prepad. Med orožja pa so namešana znana in bolj izvirna: strojnica, upočasnjevalna sluz, raketa, ki sledi tarči, zvočni udar, ki razmeče blizu vozeče.

Tja dol, brez telemarka

Od BlazeRusha, ki za PC (Steam) in PS3 stane borih 10 evrov, nisem pričakoval ničesar, a me je pritegnil že po nekaj minutah. Vozilca so hitra in lahka, tako da so sposobna sunkovitega spreminjanja smeri, spektakularnih prekopicevanj in izletov v prepad, vrednih Petra Prevca. Predvsem pa nimajo zdravja, niti jih orožja ne uničujejo. Le zasučejo jih ali prisilijo, da naredijo kozolec, kar je zaradi dinamične fizike nepredvidljivo. Lahko da se avtoček po pirueti postavi z nosom v smeri vožnje in mu tak manever celo koristi ali pa se obrne na streho in gleda nazaj. Poanta orožij tako ni instantna destrukcija, temveč spretna raba na ovinkih in delih stez, ki nimajo ograj, da povečaš možnost sovražnikovega izleta v globočino. Dobesedno iz-leta, hehe. To botruje zanimivi in všečni dinamiki, ko se na ravninah predvsem dirka, v zavojih pa uporablja krepelca.
Skupinica Targem Games se z žanrskim kalupom preigrava še drugod. Recimo z nestanovitno kamero. Bolj spredaj kot si, manj pregleda imaš in bolj moraš stezo poznati na pamet. To načeloma ni težko, saj so dokaj kratke in voziš več krogov, a ni preprosto jemati ovinkov, če pred sabo vidiš komaj kaj. Nasprotno imajo tisti za tabo boljši pregled, oni na repu pa so v slogu Mario Karta deležni subtilne pomoči v obliki turbaških bonusov ter samodejnega postavljanja nazaj na progo. Takisto je treba upoštevati lastnosti vozil, ki se razlikujejo po masi, pospešku in okretnosti. Nobena šajtrgica ni najboljša, saj vedno nekaj pogrešaš, in treba jih usvojiti.

Več, kot se zdi

BlazeRush je uživantska, adrenalinska in grafično privlačna zadevščina. Ne glede tekstur ali osvetljevanja, temveč stilistično – v vegaste karjolice s številnimi tresočimi sestavnimi deli se preprosto zaljubiš. Vzdušna je tudi elektronska glasbena spremljava, dočim je igra za tako budžetno ceno neznačilno dobro zaokrožena. Ima več ur dolgo enoigralstvo z dolgim sosledjem dirk, ki ni povsem linearno in za odklepanje naslednjih izzivov temelji na zbiranju pokalov. Glavna pot ni blazno zahtevna in ne pozna izbire težavnosti, toda če bi rad dobil vse trofeje, se namatraš, kajti računalniški nasprotniki niso slabi.
Prav tako špil vsebuje večigralstvo po spletu in lokalno za do štiri sodelujoče. Tu BlazeRush zablesti, saj umetna pamet kljub solidnosti ne poudari vseh nians tako dirkanja kot streljanja, ki se spojita v prav posrečeno celoto. Špil je odličen za sprostitvene seanse s kolegi, saj je hitro dojemljiv, vendar izkaže dosti arkadne globine in subtilnosti. Na njegovih ozkih progah in ostrih zavojih lahko gre v franže še tako trdno prijateljstvo.
Škoda, da istega navdušenja ni moč pokazati ob vsebini, kajti nizka cena se pokaže ob daljnosežni raznolikosti. Okolje se spreminja, toda proge so povsod kratke, enostavne in se premalo ločijo med sabo. Načini udejstvovanja pa so le štirje: normalne dirke, kjer zmaga tisti, ki je prvi na cilju ... tekme, kjer vsak nabira točke z vožnjo na prvem mestu, dokler ne doseže petdesetih ... beg pred orjaškim bagrom, ki zaporedoma uničuje tiste na zadnjem mestu ... in pičenje na čas. Sliši se dosti, a jih vidiš toliko, da se jih dodobra nasitiš. Še kak definitivno ne bi škodil. In še en pomislek: spletni strežniki na PCju so skoraj prazni, tako da težko dobiš naključnega nasprotnika. A če kaniš igrati sam oziroma lokalno s kolegi in si ob omembi Skidmarks našpičil ušesa, ti BlazeRush toplo priporočam.




War Thunder je dobra večigralska zastonjska letalska igra, v katero so vključeni tanki. Več težavnosti in mnogi modusi poskrbijo za pokritost vseh želja.


Tanki in lovci na tanke, kot je tale Jagdpanther, so res umetelno izklesani in lepši kot v, eee, oni drugi tankovščini.

War Thunder

Nad oblaki dela špas Aggressor, naš letalski as. Nato pridejo ruski leteči medvedje in ga spodijo.

odlično vzdušje in podoba ✔ globina ✔ več zahtevnostnih stopenj ✔ ni pay to win ✔ Gaijin je nevrotičen studio ✖ kopenski boji so še v plenicah ✖ brez razlage vmesnika ✖ Gaijin Entertainment


V simulacijskem načinu je pogled iz kabine obvezen. Sedeš lahko tudi v položaje nekaterih stojničarjev, dočim več igralcev v enem letalu ne more biti.


Da se izogneš situaciji, ko imaš kako tečnobo na repu, si je dobro lastiti zanesljive soborce. V Thunderju se lahko v gručo povežejo do štirje kameradi.

Normandija je slikovita dežela z značilno razgibano pokrajino, znano kot bocage (izgovori kot 'bokaž'). V njej se prepletajo gozdički in pašniki, ki jih seka grmičevje. Tja lahko pospraviš zasedo, ki jo je malodane nemogoče opaziti, dokler ni prepozno. To so pridoma izkoristili Nemci, ko so se leta 1944 po njih čez Rokavski preliv usuli zavezniki. Švabski 88-milimetrski topovi so iz grmovja serijsko luknjali ameriške in britanske tanke. A zavezniki so imeli odgovor: popolno zračno premoč. Osovraženi 'jabosi', kakor so nemški vojaki imenovali lovske bombnike (Jagdbomber), so neusmiljeno redčili nacistične vrste.
No, popularna zgodba, da so jurišniki typhoon in thunderbolt zraketirali nešteto tankov, po novejših dognanjih ne drži, saj je bilo tank iz zraka težko zadeti v polno. Odslej lahko to preizkusimo v praksi, le da namesto nacijev tam spodaj pod plazom bomb kolnejo igralci. Večigralska simulacija letanja in ropotanja s tanki s sredine prejšnjega stoletja War Thunder namreč širokopotezno združuje boj letal in vozil, sčasoma pa avtorji načrtujejo še ladje.

Pilotske korenine

Kopenski del War Thunderja so šele začeli oblikovati, kajti špil so spočeli kot zračno simulacijo. To ni naključje, saj ima ruski studio Gaijin pod streho vrsto avionskih naslovov, med drugim Šturmovikov odvrtek Birds of Prey in Apache: Air Assault. Prvotno ime za Thunder je bilo pravzaprav World of Planes, nakar so ga spremenili v današnjega, ko so se odločili, da hočejo sčasoma še rožljati s tanki in čofotati v morju.
War Thunder so zastavili kot večigralsko igro, v kateri samodejni iskalnik ljudi med seboj spre dve ekipi, kjer vsak nadzoruje po en bojni stroj. Kot Counter-Strike z letali, recimo. Skozi veliko število takšnih nepovezanih spopadov igralci nadgrajujejo letala, urijo posadke in odklepajo nove bojne stroje v razvejanih tehnoloških drevesih petih držav. To so Nemčija, Sovjetska zveza, Združene države, Velika Britanija in Japonska. Več mesecev po tem, ko si se naokoli preganjal s sopwith cameli in sličnimi dvokrilci, naposled rohniš nad oblaki z reaktivci iz obdobja korejske vojne, kjer so doma najmočnejši stroji.
Spričo simulacijskega zaledja ne gre v celoti za arkado, kot je Wargamingov World of Warplanes. Ena osrednjih Thunderjevih odlik je delitev na tri moduse po stopnji realizma, kjer lahko vsak najde nekaj zase. Na spodnjem koncu so arkadne bitke, kjer se mulčad preganja s frčali, ki se obnašajo kot papirnata letalca. Sledijo bolj realne bitke, kjer je treba upoštevati dosti pravih zakonitosti upravljanja letal in tankov. Na samem vrhu je 'full simulation battle', modus, ki ga igrajo cinični možakarji srednjih let, poročeni s pregrešno dragimi joysticki.

Streljal bi se

Arkadne bitke so za tiste, ki bi delali pinjau pinjau, ne da bi jim bilo treba listati skozi navodila. Letalni model je hudo enostaven in zdi se, da so avioni na elastiki, saj jih že lahen ukaz požene v silne zasuke. Ni se ti treba bati, da bi te ob njih raztrgalo ali bi omahnil v zvrt. Nadzor je zato preprost in zanj ne potrebuješ igralne palice, saj zadoščata miš in tipkovnica. Gorivo in strelivo sta neomejena, letalo pa lahko nadzoruješ iz kabine ali tretje osebe. Da kaj sklatiš, ti pomaga priročen pokazatelj, kam moraš pošiljati krogle, če bi rad koga zadel.
Bitke imajo lahkotnejši pridih tudi spričo dejstva, da se lahko nekajkrat prerodiš, ko te sklatijo. V posamezni bitki lahko uporabiš vsa letala ene od držav in se oživljaš, dokler ti jih ne zmanjka. Iskalnik dvaintrideset prisotnih nabere glede na najboljša tri letala v hangarju, zato so igralci z dolgim seznamom v prednosti pred onimi, ki jim manjka aeroplanov. No, tudi motorično nenadarjeni lahko v bitkah sodelujejo dlje kot pol minute, kolikor traja, da priletiš s štartne pozicije na območje bojev.
Vseeno so avtorji že v tem modusu pustili nekaj pristnejših detajlov, ki botrujejo napetim spopadom. Frčala nimajo pokazatelja zdravja, marveč naprednejši poškodbeni model, ki izide naredi bolj nepredvidljive. Včasih tvoj avion preživi nečloveško količino svinčenega dežja, drugič greš takoj z neba, ker ti dobro merjena granata odtrga krilo ali napravi luknjo v pilota. Predvsem pa šviganje po zraku že tu ponazori surovi občutek hitrosti in pospeškov, ki se poigravajo s pilotovimi notranjimi organi. Grafični pogon je med najboljšimi v letalskem žanru in čeprav znajo letalca v arkadnem načinu delovati kot igračke, je akcija zaradi gibanja in učinkov privlačna. Že ko neugledni dvokrilec trešči po tleh, ga razgoni na množico kosov.


Napadanje kopenskih ciljev je zelo pomemben element igre. To počneš v vseh mogočih letalih, od malih do bombnikov.



Zelo zvit prijem je, da si za vsak zadetek sovraga posebej nagrajen z izkušnjami in cekinom. Zato neumorno pošiljaš granate v tarčo in se izkupiček debeli.

Mularija, dol z mojih oblakov

Za tisto pravo udarno vzdušje greš igrat realistične in simulacijske boje. Letala imajo tu maso in občutek več ton železa, ki se ob renčanju motorjev poganjajo skozi zrak, je pristen. Zlasti pri reaktivcih, ki drvijo tako, da doživljaš vrtoglavico. Ni to HAWX in stripovska akrobatika med nebotičniki – v War Thunderju s F-86 sabrom pospešiš tik nad gozdom ob polni hitrosti in še sam začneš sopsti kot pilot v kabini. Pojdi na YouTube in poglej par videov iz simulacijskih bitk. Noro je zgolj opazovati, kaj šele igrati.
Vendar špil tu ne odpušča več. Ob preostrih zavojih ostaneš brez kril, pilot pa izgubi zavest, ker gre kri v noge skupaj s črevi. Kdor igre rad mojstruje, se bo imel ogromno učiti, saj Thunder omogoča kopico trikov, ki smo jih uporabljali v zajebanih simulacijah včerajšnjika, od napadanja s soncem za hrbtom do zgodovinsko preverjenih prijemov, kot je streljanje bombnikov v trebuh z navpik montiranimi strojnicami. Obenem je treba nadzorovati več malenkosti, kot so predkrilca. V realističnem načinu je nadzor z mišjo še mogoč, dočim je v simulacijskem joystick obvezen.
Da sta oba težja modusa naslednika Gaijinovih enoigralskih naslovov, je moč videti po njuni zasnovi. Ne gre več le za kaotično mikastenje, marveč imajo bitke tu obliko vojaških scenarijev. Dobiš razne naloge, od bombardiranja do spremljanja bombnikov. Na posamezni strani so lahko samo letala ene države in oživljanja ni. Ko ti zmanjka streliva, se moraš vrniti na letališče, pristati, obnoviti zaloge in vzleteti. Lahko, da boš deset minut letel do kraja spopada, prejel kritični zadetek v motor in strmoglavil. Tole ni več špas! A nagrada za spretnost je tolikanj večja, ko se z domala preklano letečo trdnjavo B-17 uspeš privleči nazaj na letališče.

Moj panther pretepe tvojega

Kar se zahtevnosti tiče, je kopenski boj slabše razdeljen od zračnega. Sicer ima podobno trojico načinov, torej arkadnega, realističnega in simulacijskega. Toda že v arkadnem imajo zadetki presneto stvaren učinek. Nobene zaloge zdravja ni in če sovragu pošlješ eno granato v šibko točko, je delo ponavadi opravljeno. Modusi se razlikujejo le v zahtevnosti nadzora vozil. V najlažjem večino postori računalnik, dočim se moraš v višjih ukvarjati na primer z menjalnikom. Pehote vseeno ni in nič ne kaže, da bi jo načrtovali. Ker rad škripne tisti, ki prvi pomoli nos iz grma, obe moštvi čepita v zasedah, zmaga pa tisto, v katerem gre manj igralcev med čakanjem na čikpavzo. Nihče noče s tigrom deset minut lomastiti čez polje, da bi ga nato poslal v zrak en SU. Izjema so arkadni spopadi z začetniškimi vozili, ker tam igralci še nimajo izoblikovanega preživetvenega nagona. V redu, malo karikiram, toda v Thunderjevih tankovskih bitkah se utegneš precej načakati.
Seveda moram znova poudariti, da je ta del igre še globoko v preizkušanju, saj s tako imenovanimi 'ground forces' še močno eksperimentirajo. Vozni model je ta hip recimo na moč hecen, ker se posebej lažji oklepniki prav komično drsajo skozi ovinke in počno akrobatske cestne figure kot Ken Block. Trenutno jih imajo tri države: Nemčija, Sovjetska zveza in Združene države, o ostalih še ni podatkov.

SVINČENI DŽEZ

Ker so jo Nemci med drugo svetovno vojno izdatno kasirali od zavezniških bombniških eskadrilj, so postali mojstri v klatenju težkih bombnikov. Pri dnevnih napadih so lovci leteče trdnjave večinoma napadali čelno, dočim so se jim pri nočnih zaradi sledenja radarskemu signalu mogli približati le od zadaj. Tam so imeli bombniki obrambni stolpič, zato so jih nemški piloti najraje naskočili od spodaj, kjer so bili ranljivejši. Toda zračni manever streljanja ob vzpenjanju pod bombnikov trup je bil zahteven in nevaren. Nakar se je nadporočnik Rudolf Schönert domislil, da bi za take napade na letalo namontiral dodatne strojnice, obrnjene poševno navzgor. Leta 1942 so mu nadrejeni prisluhnili in stekli so preizkusi, ki so pokazali, da je zamisel učinkovita. Nadeli so ji ime 'Schräge Musik', kar je bilo slengovsko poimenovanje za džez. Maja 1943 je Schönert s takšno napravo sestrelil prvi bombnik in na nočne lovce so hiteli montirati dodatne kanone. Zavezniki mesece niso pogruntali, zakaj so koncem leta 1943 in v 1944 izgube v nočnih bombardiranjih skokovito poskočile, saj so ogenj od spodaj pripisovali protizračni obrambi. Svinčena glasba je do konca vojne terjala na stotine sestreljenih bombnikov in zanjo nikdar niso našli učinkovitega protistrupa.

A prihodnost tankov ni pod vprašanjem, saj so obvezni del Gaijinove ambiciozne zamisli združenega bojišča, kjer bi se igralci na isti karti stepli v zraku, na kopnem in morju. Zaenkrat je bolje biti visoko nad tlemi, ker kasirati bombe iz zraka v tanku ni užitek. Ni čudno, da se največ igralcev udeležuje arkadnih bojev, kjer je bombardiranja manj. Omejeno je na enega od preizkusnih podnačinov, kjer moraš čas v zraku 'kupovati' z uspehi na tleh. Dokler je kopenska vojna v povojih, je War Thunder kljub pompu okoli tankov smiselno imeti za letalsko igro.

Z vetrom v laseh

Vstop v igro je brezplačen, ko jo pretočiš z Warthunder.com ali Playstation Stora. Kot povsod v takih primerih se morajo zastonjkarji soočiti z zajetno tlako pri prečkanju tehnoloških dreves. Da odkleneš prvega od messerschmittov, moraš sodelovati v kakih dveh ducatih bitk. Za zadnjega od reaktivcev Me 262 jih potrebuješ tristo. Premijski račun, ki mesečno stane dobrega desetaka, v grobem podvoji hitrost napredka. Razen tega so na voljo premijska letala, ki niso poceni in gredo po kakih 30 evrov.

Takšna zlata frčala zgolj pospešijo odklepanje in ti ne dajo prednosti v boju. Nasploh se Gaijin ne zateka preveč k prijemu pay to win. Nima premijskega streliva, kakršno je na primer v World of Tanks. Tudi leteti v boj z letalom, ki še nima izpopolnjenih vseh modulov ali posadke, ni taka groza, da bi se počutil kot mlinski kamen okoli vratu svojega moštva. Sproščen način raziskovanja omogoča, da točke za odklepanje nabiraš s katerimkoli letalom. Pristašem običajnih simulacij se bo špil nemara zdel tlačanski, a v resnici gre za enega manj mukotrpnih sistemov takšne igre na trgu. Strežniki so stabilni in igralcev dovolj, saj pecejaši in konzolaši igrajo skupaj!
Edina neprijaznost se tiče samega začetka, saj ti nihče ne razloži namembnosti nadzora in mnogoterih menijev, ki znajo biti neintuitivni. Zato moraš zakurblati Tubo in spletna pomagala. Le pri najosnovnejših fazah nalog, kot so rešetanje, vzletanje in bombardiranje, ti Thunder priskoči na pomoč z uvajalnimi misijami. Takšne stvari bi morale biti napravljene bolje, saj veliko začetnikov neznanje odnese s seboj v poznejše bitke.
Po drugi plati velja omeniti hvalevreden bonbon. Thunder namreč premore kar dolg spisek enoigralskih in sodelovalnih scenarijev! Ti so zapuščina Gaijinovega dela na poprejšnjih avionskih igrah. Večinoma gre za preproste naloge, vendar se najde par bolj zahojenih v stilu Šturmovikov. Fajn je, da je večino teh moč igrati v vseh treh težavnostnih načinih.

Vonj po vodki

Našteto poskrbi, da je War Thunder obilna igra. A preden Rusom napojem preveč hvale, moram opozoriti, da znajo človeka spraviti pošteno ob živce. Ena ključnosti jim ne gre dobro od rok, in sicer uravnotežanje. V praktično vseh pogledih. Iskalnik soigralcev ima že dlje časa čisto nesmiseln algoritem, ki rad tvori bedaste ekipe. Nekateri scenariji so zastavljeni zgrešeno, kar ima na primer za posledico, da imajo trenutno bombniki premočan vpliv na izid bojev. Da ne omenjam hroščatega poškodbenega modela na mnogih večjih letalih. In tako naprej.
Res pa je, da je o podrobnostih nesmiselno razpredati, ker se War Thunder hitro razvija. Tudi vsebinsko – ta hip ima že čez 380 letal in več ducatov oklepnikov. Skrb vzbujajoče je le, da pri tem na vsakih nekaj posodobitev pride takšna, ki veliko zašuštra. Zaradi takih potem veteranski igralci kričijo, Rusi pa odmahnejo in pobenajo ljudi, ki na težave opozarjajo. War Thunder je igra z odlično zasnovo, toda bojim se za tiste, ki jih bo posrkala, nakar bodo fasali Gaijinovo grobo ljubezen. Še en špil, torej, ki ga je dobro držati malo na razdalji, kot Wargamingova Worlda.
Katera od teh iger je zate najprimernejša, boš najlaže dognal sam, tako, da jih preizkusiš. Tega so vredne vse tri. V grobem pa še vedno velja moje vodilo izpred poldrugega leta. Za pristaše simulacij je tu War Thunder, za ljubitelje bolj arkadnega streljanja pa Svetovi.

Escape Dead Island



Streljanju štejem v dobro vsaj to, da je municije malo in si prisiljen z njo varčevati. Zato se trudiš sovrage polagati z namerjenimi headshoti.



Nasilje je posrečeno stripovsko pretirano, z izdatnim brizganjem krvi in napisi "KABLAM!"

Novinarstvo je večidel mukotrpno prebijanje skozi pisane vire z zanič slovnico, klicarjenje kontaktov in krčenje besedil, da jih spraviš v zapovedane okvire. A Cliff Calo, junak tretjeosebne mlatilke nemrtvih Escape Dead Island, počne drugačno delo. Je poročevalec, ki se z dvema prijateljema pol leta po incidentu iz krvave zombijščine Dead Island odpravi v tisto smer po novo senzacionalno štorijo. Ker je 'okuženi' otok Banoi še v karanteni, pristanejo na sosednjem. A kar najdejo tam, je še bolj strašljivo od mesnice iz izvirnika in razširitve Riptide.

Krvave razglednice

Narapela je otoček, kjer ima glavne laboratorije biotehnološko podjetje Geopharm, krivo za izbruh zombijskega virusa. Tu je torej izvor gnusob, na katere hitro naletijo Cliff in kompanjona – skrita simpatija Linda ter cimer Devan. Gnila čreva zadenejo ventilator in Cliff mora v dirki s časom vdreti v globine tajinstvenih raziskovalnih kompleksov, da bi našel morebitno cepivo. In zgodbo za Pulitzerja.

Igrin svet predstavlja mala zaplata kopnega s slabim ducatom lokacij, po katerih se lahko sprehajaš poljubno. Kljub temu ne gre za pravo peskovniško igro v slogu Far Cryev, saj razen osrednje pripovedi stranskih kvestov ni. Je le nekaj skrivnostno zapahnjenih bunkerjev v odmaknjenih kotičkih. Večinoma slediš puščici, ki narekuje smer, na poti pa se nate usuvajo gnusobe. Ker je naš junak stereotipni ameriški ljepotan, zna vihteti macole tako, da od sovragov letijo udi, ekran pa je nenehno rdeče pošprican. Najprej prime bejzbolski kij, nato nafrfuljene sekire in katano. Pozneje se polasti še pištole in šibrenice.

Mikastenje je preprosto: pozna šibak in močan zamah ter peščico specialk, kot je brcanje zombijev po tleh, da jih nato mesarsko eksekutiraš. Za obrambo imaš le izmikanje, dočim blokiranja ni. Posamezen nemrtvak ni problem, a ko te obkolijo, urno guzneš. Zato je koristno izrabljati enostaven tiholazniški sistem in se nasprotnikom prikrasti za hrbet, od koder sledi zaštih v eni potezi. Oziroma petih, ker je Cliff očitno malo sadista in zombije z izvijačem zabada kot utrgan. Na ta način padejo vsi zombaklji razen šefov, zato je šunjanja precej. Običajnim lenobnim nagnitežem se namreč sčasoma pridružijo takšni, ki pljuvajo kislino ali ti prestrezajo udarce.

Pot v norost

Spričo počasnejšega čepečega napredovanja Escape Dead Island ni zgolj krvava norišnica s sekiro. To poudarja predvsem solidna, večplastna pripoved. Pod mizami in v ostalih senčnih krajih najdeš ogromno dokumentov, videov in sličnega s pričevanji, ki odstrejo tančico z dogodkov prav od izvirnika dalje in bodo zato zanimivi za veterane serije. Cliff ima s seboj fotoaparat, s katerim na risanih panoramah Narapele išče motive, ki razložijo še več. In naposled je tu že kar surrealistično dogajanje. Cliff namreč prične z vse večjo pogostostjo doživljati zblojene halucinacije, zato sčasoma ne veš več, kaj je res. Avtorji so ta zahtevni način pripovedovanja speljali recimo zadovoljivo. Po eni plati te kar vleče dalje in streže z globokimi izleti v Cliffove boleče spomine. Po drugi se proti koncu malce izgubiš.

Tak vtis polovičarstva in plitvosti da večina Escape Dead Islanda, ki so ga napravili Švedi pri Fatsharku in ne poljski Techland. Ravno ko naletiš na izziva vrednega sovražnika, zgruntaš, da je eden zadnjih v igri. Ko zombiju nastaviš past, ki ga razčesne v slapu krvi, se izkaže, da je to ena redkih takih situacij. Najdeš nadgrajene macole, toda poljubnega sestavljanja cepanic iz Dead Islandov ni. Sprva uživaš ob špricanju rdeče farbe, a se tega zaradi ponavljanja naveličaš. Še podoba je zelo povprečna. In tako dalje. Špil popraska veliko vzdušnih mehanik, a nič več kot to. Po drugi strani te zamori s tečnostmi.

Na spisku so obupno postavljene shranjevalne točke, ki te silijo po nalaganju vselej buljiti v dolgo animacijo, ki je kajpak ne moreš prekiniti. Pa kilavo merjenje s puško, s katero je težko zadevati celo iz neposredne bližine, in hroščevje. No, največji minus je cena – za Pobeg terjajo polnih 40 evrov, česar si pripoved, ki traja toliko kot Call of Dutyji in je ne dopolni kakršnokoli večigralstvo, ne tekmovalno ne sodelovalno, brez dvoma ne zasluži. Priporočil bi jo edinole velikim navdušencem nad serijo, ki bodo v njej našli veliko zgodbenih detajlov, pa še to na razprodaji s popustom.

***Aggressor** s krvjo razsekanih monstrumov spiše slikovite razglednice s Pacifika.*

57 **rdeče špricanje je fajn ✔ večplastna pripoved vleče ✔ plitvost v večini pogledov ✖ slabo postavljene shranjevalne točke ✖ nerodno streljanje ✖ močno previsoka cena ✖** Fatshark / Deep Silver



Ob mahanju z rezili udje letijo, da je veselje, vendar v sekanju ni naprednejše mehanike.



Cliff doživlja take privide, da se vprašaš, če niso tudi avtorji jemali močnih tablet. Blodnjave stopnje več kot enkrat spomnijo na tiste iz Maxa Payna.


Styx je tretjeosebna skrivalnica, kakršne so delali včasih. Neodpustljiva, težka in vzdušna. Na polbožje sejanje razdejanja kar pozabi, igral se boš skrivalnice.


V drugi polovici goblin sreča orkovsko zalego. Srečoma so vsi priklenjeni, a če okoli njih ne stopa dovolj pazljivo in po prstih, se predramijo in ga raztrgajo.

Styx: Master of Shadows

Prvinskega skrivanja v igrah ni več dosti. Lahkotno tiholazništvo razvijalci radi tlačijo v številne zvrsti, a povsod je šunjanje le eden od mogočih pristopov. Tako je v Dishonored in Assassin's Creed, enako velja za Metal Gear Solid, kjer si lahko uspešen tudi kot Rambo. Nasprotno je Styx prava skrivalščina, ki se odprto zgleduje po Thiefih. Če goblinski junaček preveč pogumno stopi iz sence, njegova kri hitro obarva zidove. Zeleno. To je drugače od slabe predhodnice Of Orcs and Men (J234, 40), kjer sta ork in goblin mesorezno tamanila sovrage in se po ozki linearni poti prebijala skozi fantazijski svet. Tokratna dogodivščina se osredotoči le na malega zelenega, ki ni bojevnik. Tudi okoliš je drugačen, saj so po novem stopnje prostrane in večnadstropne.

Pod kožo zelen

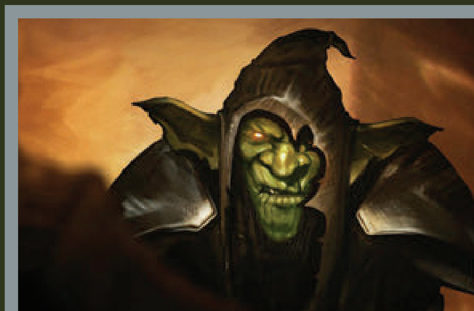
Styxov dan se ne začne spodbudno, saj ga dajejo morilski glavoboli in težave s spominom. Je sinoči pregloboko pogledal v pivski rog? Ve le, da mora dobiti srce magičnega drevesa. A kvest ne bo lahek, kajti zaradi dotične svete rastline se je vnel kreg med vilini in ljudmi. Vojske so povsod in mala pokveka jim v odprtem spopadu ni kos. Udarce dveh šibkih soldatov lahko za silo odbija in jih celo vrača, toda ko ga obkrožijo vitezi in lokostrelci, je po njem. Zato stavi na sence in ostro bodalo. Ko ga zaznajo izza hrbta, je zanje že prepozno.

Ko se prilagodiš malo hecnemu nadzoru, pričneš ceniti velikanske nivoje, ki se vzpenjajo v nebo in nudijo številne poti do tarče. Že res, da si misije sledijo premočrtno in da vedno potuješ od točke A do B. Toda vmes imaš dosti svobode in izbire. Morda boš izkoristil luknjavo umetno pamet in stražmojstre pobil enega za drugim. Ali pa se skrival v omare in pod mize, nakar boš splezal po zidovih in zlikovce naskočil z višine. Lahko jim prizaneseš in jih obideš skozi rove. Vseskozi si pozoren na tetovažo, ki v temi pomirjujoče žari, in če je le mogoče, pogasiš bakle, četudi jih tečneži radi prižigajo nazaj. Če ne drugega, pridobiš nekaj dragocenih sekund, ko ti pokažejo hrbet.

"Jeba, sranje!"

Styxov vokabular ob neuspehih je sočen, preklinjanja pa veliko, kajti namere se dostikrat sfižijo. Morda v odločilnem trenutku ne prime gumb za tihi umor ali pa med skakanjem odpove nadzor. Goblin se ne prilepi na štrleče police kot akrobatski ašašin, zato sta plezanje in skakanje nekam nerodna. Dostikrat si kriv tudi sam, saj je Mojster senc zafrknjena šunjačina, kjer ni popravnih izpitov. A ko že desetič klavrno omahneš v globočino s poslovilnim "Fuuck youuu!" ali cepneš v skupino stražarjev, od koder ni povratka, se nečesa naučiš. Nemara si si zapomnil vzorec gibanja kake patrulje, izbrskal hrošča oziroma ugotovil, da ne moreš preprijeti za police drugače. Zajebano, kot bi bili leta 1999. Hvalabogu pa je na vsakem koraku na voljo hitro shranjevanje položaja.

V pomoč ti je spoštljiv nabor sposobnosti in orodij, ki razgiba igranje in se elegantno prilagodi tvojemu stilu. Goblin s peskom z razdalje ugaša luči, gologlavcem v buče luča rezila, se zdravi in srka čarobni jantar, ki mu omogoča copranje. Tako lahko za nekaj trenutkov postane neviden ali pozornejši na koristne predmete oziroma ustvari dvojnika. Uporabi ga kot izvidnika ali z njim zamoti radovedneže. Med misijami se Styx v skrivališču uči novih prijemov. To počne s točkami od opravljenih glavnih in stranskih zadač, ki so v glavnem morilske in tatinske. Najde se tudi kaka miselna zagonetka, kjer pošilja



Grbavi goblin ostrega jezika in nabrušenega nožiča Kavbojc reže goltance in luča F-bombe.

73 **užitkarsko tiholazenje ✔ množica poti ✔ vzdušen svet ✔ nadzor rad kiksne ✖ hrošči ✖** Cyanide / Focus

klona do stikala ali razvozlava past s špicami. Carski je odsek, kjer mora goblin mimo kupa stražarjev neslišno prinesti truplo.

Čeprav je poudarek na prebijanju do naslednjega tematskega področja in je v drugi polovici dosti vračanja na obiskane predele, antiheroj vmes počne dosti lumparij, da mu ne postane dolgčas. Ravno ko že pričneš zehati, te preseneti s kakim novim sovragom. Morda so to slepe žuželke s supersluhom, gromozanski orki ali lebdeče lobanje, ki odmrejo šele, ko ti eksplodirajo v faco. Pa oklopljenci, ki jim z orožjem ne prideš do živega. Jim boš na glavo spustil lestenec, podtaknil strup v košarico s sadjem, se jih odkrižal kako drugače ali se jim ognil? Odločitev je tvoja in možnosti dovolj, da ne pogrešaš preveč šefov. En sam te čaka čisto na koncu, oddaljenem dober ducat ur. Nato se lahko lotiš zbiranja kovancev, raztresenih vsepovsod, in opravljanja izzivov, kot sta hipijevski skozihod brez umorov ali speedrun.

Stara šola zmikavtstva

Če se ti kolca po Thiefu 2 ali Hitmanu: Blood Money, te Styx ne bo razočaral. Resda nima blišča težkokategornic in je precej neizpiljen, a konec koncev cena 30 evrov na Steamu ni polna. V njegovem skrivanju je dosti svetlih trenutkov in raziskovanje prostranih nivojev vleče. Napredek od predhodnice je očiten in z zanimanjem bomo spremljali, kam kanijo niz odpeljati francoski stvaritelji Cyanide.

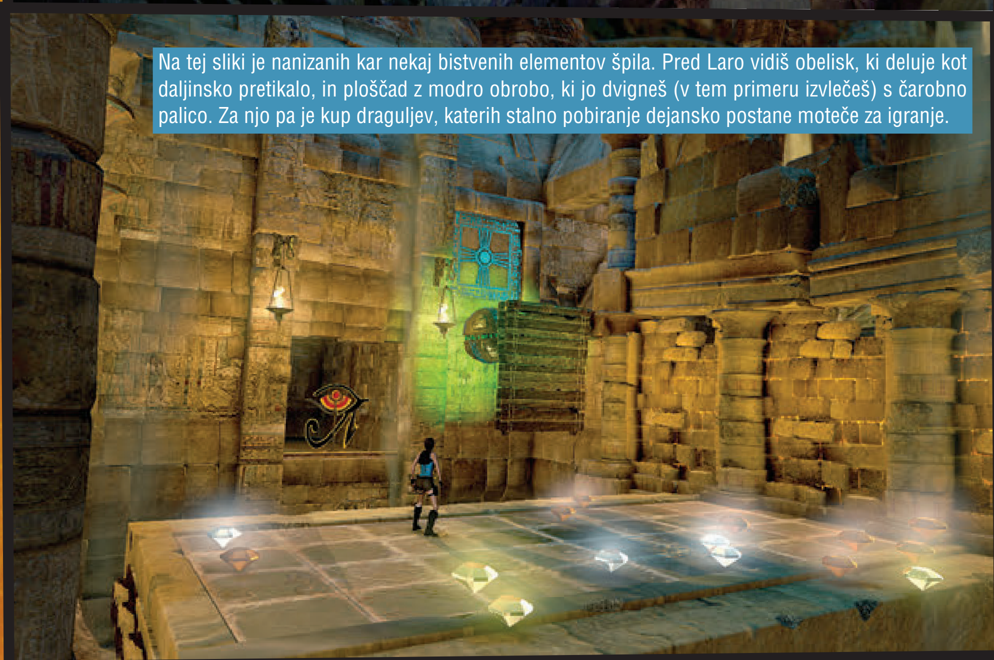

Ko takole visi, zna Styx soldata potegniti v globočino. Toda manj bo tvegal, če ga zabode od zadaj, nakar njegovo telo odvleče do najbližje omare.


Dvojnik pride še kako prav. Včasih zamoti stražarje ali pa se pretvori v priročen oblak dima. Zna se tudi skriti v omare, od koder nato plane po mimoidočem.

Lara Croft and the Temple of Osiris


Osiris je izometrično gledana mešanica skakanja, reševanja ugank in streljanja. Tu krokodilovcu strežem z neskončno zalogo svinca iz Larinega tradicionalnega para pištol.


Dokajšnja draž naslova je sodelovalno večigralstvo za do štiri udeležence, En luknja pošasti, drugi kotali kroglo, tretji vleče ročico in četrti se pritožuje. Ta je Slovenec.


Na tej sliki je nanizanih kar nekaj bistvenih elementov špila. Pred Laro vidiš obelisk, ki deluje kot daljinsko pretikalo, in ploščad z modro obrobo, ki jo dvigneš (v tem primeru izvlečeš) s čarobno palico. Za njo pa je kup draguljev, katerih stalno pobiranje dejansko postane moteče za igranje.

Se spomniš starih Larinih odprav v grobnice? Ti ne zamerim, če se jih ne, toliko časa je minilo od njih. In tako močan je vtis, ki ga je pustila novodobna inačica ameriške skupine Crystal Dynamics, klicana preprosto Tomb Raider. V njej so pred slabima dvema letoma staro zasnovo dodobra cepili z Unchartedom in postregli z visokooktansko, na filme udarjeno, v strelskem in ploščadnem oziru lahkotno igro. Ki ni toliko poudarjala tistega, kar je Lara počela, marveč se je osredotočala na njo samo.

A to krvaveče, trpeče, drhteče bitje na samotnem otoku, kjer za preživetje lovi divjad in se ukvarja s tozemskimi sovragi, ni bila Croftovka, ki se je zapisala v popkulturo. Dokler so zanjo skrbeli izvirni avtorji, britanski Core Design, je bila mladenka občutno bolj stripovsko stereotipska. Da ne rečem arhetipska. Z njo smo uživali prav zato, ker je bila odklopljena od resničnosti. Ni prav dosti možnosti, da bi v delavskem vsakdanu srečal britansko arheologinjo poševnica plemkinjo, ki jo krasijo joške do Koroške, se neustrašno spopada z nemogočimi bitji, kot je kultni t-rex, in po eksotičnih lokacijah išče artefakte z magičnimi močmi. S tem, ko so Kristalniki Laro naredili realistično, so jo oropali nedostopne sanjavosti. Kakor bi imele punce na slikah v Playboyu mozolje in naravne trepalnice. Pač ne gre.

Vendarle niso vse moderne Larine pustolovščine unchartedovsko holivudske. Še pred novodobnim Raiderjem so njeni novi varuhi ustvarili poklon seriji, kakršna je bila nekoč – obešenjaško šundasta, nalašč zapretirana, resnobna v svoji privlečenosti za lase, brez kinematografske navlake, polna skakanja in ugankarstva. Lara Croft and the Guardian of Light (Joker 206, 76) se je klicala ta digitalno razpečevana zadevščina za 15 evrov, ki si ni domišljala ničesar. Bila je diablovsko izometričen združek preprostega rešetanja, samoumevnega ploščadenja in ne pretežkih miselnih orehov, v čemer je odsevala včerajšnja Plenilka. Nadaljevanje Temple of Osiris za PC, PS4 in xbox one je narejeno na isto vižo, le da elegantneje, obširneje in z več udeleženci.

Xol ... Xolo ... lol, no!

V skladu z zgubano tradicijo Lara namesto sebe znova rešuje svet. Potem ko je v Guardianu preprečila zle nakane temačnemu azteškemu božanstvu Xolotlu, se preseli med piramide v Egiptu. Podobno kot je skušal Xolotl zavdati nadnaravni žlahti, varuhu luči Totecu, je tudi v severni Afriki na sporedu familijarna drama. Ta temelji na egipčanski mitologiji: božanstvo puščave, nasilja in viharjev Set je ubil in naokoli razmetal dele svojega brata Ozirisa, boga mrtvih ter onstranstva. Slednje ni klasično temačno in mrliško zakotje, kot ga razumemo mi, temveč daje življenje tostranstvu. Brez Ozirisa bo trda predla vsemu človeštvu, medtem pa se Set že napihuje z oblastjo nad elementi narave.

No, pustimo zgodbo vnemar, ker bolj trapasta ne bi mogla biti. Raje se posvetimo temu, kar sem dejal nazadnje. Setove sposobnosti vodijo v okoljsko dinamiko, ki je Guardian of Light ni poznal. Tam so azteška prizorišča čez čas postala nekoliko enolična, tokrat pa je drugače. Lara dokaj svobodno raziskuje osrednje področje in se spušča v linearno nanizane osrednje grobnice, ki jih dopolnjujejo manjše obstranske. Tokrat je sučišče večje in bolj raznoliko, kar je povezano s Setovo naraščajočo jezo. Ko se Lara vrača na že raziskana območja, tam zaradi neviht, požarov in ledu nastajajo novi prehodi ter se odpirajo prej zaprte duri. Kjer je bila prej globel, je zdaj leden most, kjer so bile suhe struge, dere voda. To daje svetu pridih življenjskosti in razgibanosti, ki je Guardianu manjkal.

Pazi, mumija!

Isto velja za enajsterico grobnic, ki so bolj razgibane in tematsko zanimivejše. Ponekod med tipskim odkrušenim zidovjem bežiš pred gromozanskim krokodilom, drugod je poanta v iskanju obročev, kamor se junakinja pripenja z znanim kavljem, nekje se ubadaš z zaporednim prižiganjem ognjev, v naslednji te čakajo brzice ali brbotajoča voda, po kateri zaplavaš. Zdaj si v podzemni črnini, nato v jasni modrini ali smaragdnem zelenilu. Menjavajo se tudi sovražniki, od okostnjakov prek hroščev do zobatih kuščarjev, ki jih razstreliš z neomejeno zalogo bomb.

Te so le eden od številnih gradnikov, ki jih je Temple of Osiris povzel po Guardian of Light. Ravno tako kot tam si Lara nadeva prstane, ki ji krepijo določene sposobnosti in krnijo druge. Ter tako kot tam lahko naenkrat uporablja štiri orožja, ki jih nabere po poti, od tradicionalnega para pištol in uzijev do granatometa in bruhalnika plamenov. Vrnile so se takisto nadgradnje zdravja in streliva. Z izpolnjevanjem ciljev, na primer 'pridi do konca, ne da bi umrl' ali 'v tej sekvenci se ne dotakni gladine', odklepaš orožja in obleke, točkovni rezultat pa s svetom in prijatelji primerjaš na internetnih lestvicah. Seveda ne manjka skrivnosti, naj gre za rdeče čelade na nedostopnih mestih ali neobvezne ječe z nekoliko bolj zafrknjenimi akcijski ter miselnimi izzivi.

Mislеč v spopade

Ah da, miselnimi. Temple of Osiris namreč cilja na tiste igralce, ki imajo ob streljanju in ploščadenju radi reševanje ugank. Če je še kak med njimi živ, naj dvigne roko. O, lej ga! Tebi naj povem, da sta tako nažiganje kot ploščadenje znova nekoliko podhranjena in poenostavljena. Za ugonabljanje capinov bolj kot ne izbereš naključno orožje in neodvisno od gibanja ciljaš z miško oziroma uporabljaš desno gobico na kontrolniku, saj igra sodi med takozvane *twin-stick shooterje*. Pri skakanju pa moti nenatančnost zaradi izometrične perspektive, kjer vse prelahko zgrešiš doskok in kam strmoglaviš. (Srečoma so nadaljevalne točke postavljene dobro in jih ne manjka.)

A Crystal Dynamics so se bolj potrudili z razmišljevalnimi prvinami. Dizajn teh vnovič temelji na vlečenju ročic in obteževanju ploščadi v tleh. To počneš tako z lastnim teleščkom kot s kotaljenjem velikih krogel in njihovim metanjem skozi zrak, ko podnje nastaviš bombo. Toda krogle so tudi eksplozivne, pri čemer njihovo razstrelitev zaviraš z rabo čarobne palice. Ta hkrati oddaja žarek, s katerim vplivaš na oddaljene stvari, in dviga ter spušča platforme, kar botruje prav simpatičnim puzlicam. Težke niso, med drugim zato, ker ti zna igra čez čas sama ponuditi rešitev. So pa luštne, zabavne in dostikrat temeljijo na dinamični fiziki. V njih sem bolj užival kot v tistih, ki sem jih reševal v Guardian of Light.

Ta je imel akcijo in puzlarstvo bolj ločeno, v Ozirisovem templju pa pristopa večkrat in bolj gladko prehajata eden v drugega. To je najlepše vidno pri šefih, denimo gigantskem skarabu na velikanski krogli, ki se kotali po lave polnih dvoranah, krokodilu, ki napada izpod gladine, ali kači v dvorani z ogledali. Plazilca porazIš tako, da med valovi tečnob pravilno usmeriš zrcala in nato skoznje odbiješ žarek.

Skupaj je drugače

Vtis o puzlah še izboljša sodelovalno večigralstvo. Le-to poveča število udeležencev z dveh v Guardianu na štiri in je omogočeno tako na enem računalniku kot po spletu. Moč se je priključiti ali oditi kadarkoli in mešati lokalne in internetne špilavce.

Kooperativno je moč preigrati vso kampanjo, pri čemer se uganke prilagodijo, če se prijavita vsaj dva živa igralca. Denimo. Ko igraš sam, bo neka puzla, kjer je treba priti na ploščad, imela v ta namen ročico, ki jo povlečeš. Če si v dvoje ali več, pa bo ročica izginila in bo treba čez špice priti drugače. Drugod izkoristiš od prej znane trike, kot je hoja drugega lika po špagi, ki jo napne Lara. Poleg Croftove je moč izbirati med arheologom Carterjem, Ozirisovo ženo Izis in njegovim sinom Horusom. Škoda, da njihove sposobnosti niso raznolike. Človeka imata bakli in kavlja z vrvjo, božanstvi pa ščita, s katerih je moč skakati, in magični palici. Tako ni štirih različnih naborov opreme ter veščin.

Sodelovanje je hkrati tekmovanje. Medsebojnega streljanja ni, vendar se posebej točkujejo tako rezultat kot količina nabranih draguljev in izpolnjenih podvigov. Če težko ohraniš mirno kri, ko te kamerad nalašč razstreli z bombo, da bi bil prvak, raje ne imej zraven ostrih predmetov.

Sladka kot krof(t)

Največja težava Ozirisovega templja je, da ga zaradi lahkotnosti hitro pozabiš. Čeprav obuja duha stare Lare, ni tako markanten kot njene klasične avanture. Ne le zato, ker so iz oddaljene perspektive joški majhni, temveč zaradi tega, ker je manj kompleksen. Poleg omenjenih nepravilnosti, kot sta plitek boj in nepreciznost pri skakanju, kar najeda zlasti pri postavljanju časovnih in točkovnih rekordov, nažirajo občasni hrošči in stalno nabiranje draguljev. Ti se usipljejo iz vsega, kar razsuješ, nakar kot obnorjen bančnik tekaš okoli in vsrkavaš preklicane svetleče zadevice. Temu se moraš zavestno odpovedati, saj v skrinjah, ki jih odpreš z dragulji, navsezadnje ne dobiš kake blazno hude robe. A če se hočeš kratkočasiti in ne iščeš globine, je približno osemurni špil priporočljiv, cena 20 evrov pa vsebini primerna.

***Snetiju** bi študij arheologije uspel le, če bi mu tri brhke sošolke veliko pomagale pri drgnjenju. Snovi.*

79 brezšiven spoj streljanja, skakanja in ugank ✔ razgibane puzle in okolica ✔ močan poudarek na večigralstvu ✔ plitek boj ✖ nenatančno skakanje ✖ stalno sesanje draguljev ✖

Crystal Dynamics / Square Enix



Šefovski boji ne temeljijo le na goli sili. Kačjeglavca ugonobiš z natančnim usmerjanjem zrcal, da žarek odstrani velike globule.



Mutirani skarab je videti precej strašnejši, kot je v resnici. Škoda, da krogle z njim ne moreš kotaliti na lastno pest. Lara bi to zmogla!



Odpravo v Ozirisovo korist tvorita dva človeka in dve božanstvi. Sta si pa člana obeh parčkov med sabo po veščinah zelo podobna.



Če greš v več, se prilagodi tudi količina sovražnikov, a boj v nobenem primeru ni globok. Od te plati sem ipak pričakoval malce več.

Elite: Dangerous

Temna, neskončno globoka praznina vesolja. V ozadju na ramenih stvarstva sloni velik lok asteroidnega pasu. Iz zamaknjenega strmenja me predrami nemo utripajoča lučka, ki naznani visoko temperaturo v kabini plovila. Ladja je v režimu tihega delovanja, ki ves toplotni izpust shrani v notranjosti. Skrivam se namreč pred krdelom piratov, ki so me naskočili med rudarjenjem. Zdaj si v napetem pričakovanju grizem nohte. So šli? Ali pa so se tudi sami potuhnili in čakajo, da skušam zbežati v hiperprostor?
V daljavi se prične bliskati. Poženem skener. Očitno je pirate začopatil lovec na glave. Napočil je čas! Prižgem motorje in se odpravim pomagat. Ter upam, da je rešitelj nekdo, ki nato ne bo laserjev usmeril še proti meni. To je pač Elite: Dangerous. Tu sreča spremlja najpogumnejše in najbolj iznajdljive.



Dangerous je moderna inačica starodavnih Elitov, Privateerja in Freelancerja. Kot nalašč za tiste, ki bi radi z lastno ladjico kolovratili po vesolju in počeli neumnosti.

Jaz, pilot

Če najnovejši Elite kaj opravi z odliko, je to občutek sedenja v kabini lastnega vesoljskega plovila. Elegantna holografska prikazovala na ukaz vznikajo iz kokpita. Ob prihuljenem delovanju se luči ugasnejo in šipe se orosijo, saj je zunaj ledeno mrzel nič. Pri hiperskokih se okoliške pike zvezd podaljšajo in drvijo mimo tebe kot v Zvezdnih stezah. Posebno navdušujoč je zvok. Motorji brundajo ob pospeševanju, eksplozije raket zamolklo zabobnijo, ogrodje zahrešči ob karambolu s stolpičem pristajalnega kotička, ker si nepravilno ocenil razdaljo in imel opeko na gasu.
Dangerous je vesoljski simulator, kakršnih praktično ni več. Resda ne gre toliko v podrobnosti, da bi moral nujno brati dvesto strani priročnika in uporabljati HOTAS, torej one fletne letalne sisteme z joystickom in ročico za potisk. Vendar hkrati ni arkada, kjer z laserji delaš pinjau. Tu vlada Newtonova fizika. Ko dodaš plin, se predmet premakne – in se nezadržno premika, dokler ni sile iz katere druge smeri. Na primer zidu, ko se zakantaš v rob vrat hangarja vesoljske postaje. Nadzor je sicer mogoč tako s široko bero veselih palic in joypadom kot z mišjo in tipkovnico. A tole je eden redkih naslovov, kjer imajo imetniki prvih prednost.
V preizkušanju zmogljivosti ladjic boš preživel dosti časa in se igral s smernim potiskom. Ker ni atmosfere in gravitacija deluje glede na bližino zvezd, so zapovedi zračnih, eee, letalnih bojev drugačne kot na Zemlji. In ob slehernem obratu je jasno, da so Dangerous delali ljudje z vizijo. Kako ne, saj gre za četrti del v seriji, ki jo je pred skoraj natanko tridesetimi leti začel David Braben in spočel žanr svobodnjaških vesoljščin, kjer si lahko sam svoj Han Solo. Vsekakor preberi anale v Jokerju 195 ali na stranki pod številko 6431.

Jaz, pustolovec

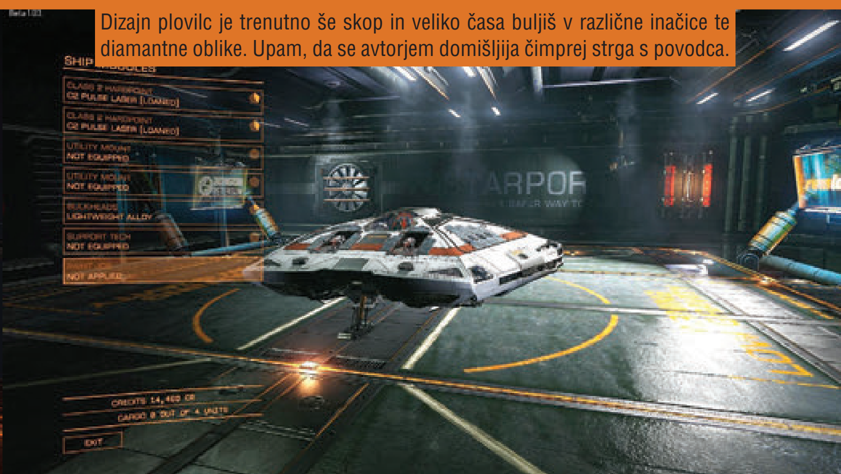
Topla domačnost kabine je v velikem nasprotju s surovo črnino na drugi strani šipe. Tam je neznano, skrito, nevarno. Toda plovilo ti v roke položi moč, da iz negotovosti napraviš priložnost. Dobesedno, saj Dangerous ne pozna frpjskega napredovanja pilota. Veljaš toliko, kolikor je vredna vsemirska barkača plus tvoja sposobnost njenega upravljanja. Nikoli ti ni treba izbirati poklica iz menija ali kaj podobnega. Počneš tisto, kar ti nalagajo zadolžitve, ki jih izbereš na vesoljskih postajah, ali se jih spontano lotiš sredi križarjenja. Edino, na kar moraš paziti, je oprema. Če se lotiš raziskovanja, si omisliš naprednejša tipala. Ako hočeš trgovati, bo koristno imeti plovilo, ki bo zmoglo nositi več od dveh sodov plazme. In, seveda – če bi se rad streljal, je pametno dokupiti rakete in krogelna vpetja za topiče, da boš laže meril.
Začneš z malo ladjico sidewinderjem in tisočakom novcev v žepu. Od tvoje zvitosti je odvisno, ali ti bodo uspehi nosili stotine tisočakov ali pa si boš nabiral dolg. Pilot ne more umreti, toda z izgubljanjem barkač lahko prideš v položaj, ko moraš resetirati shranjeno igro. Svet Elita ni lahkoten in stražna plovila postaj začnejo tečnariti že, če prekoračiš določeni časovni okvir za pristajanje. Novinci bodo morali obvezno pregledati videovodiče in nekaj uvajalnih nalog. To pa je šele začetek, kajti mnogo zakonitosti izkusiš šele s prakso. Če želiš zgruntati režim varovanja na neki vesoljski postaji in ugotoviti, kako se odzovejo na zaznano tihotapsko blago, jih moraš opazovati. Itak ne mine pet minut, da ne bi nekdo, igralec ali umetna pamet, napravil napake in dal čelne stražni ladji. Elite je stereotipen član žanra, saj zahteva obilo potrpljenja in učenja. Predpostavlja, da si želiš raziskovati ne le vesolja, marveč igro samo.

Galaksija na dlani

Ta svoboda in negotovost ponudita možnosti za izjemne situacije. Na primer: odločiš se, da se boš pri Federaciji, eni od treh največjih frakcij v igri, udinjal kot varnostno plovilo. To pomeni, da križariš okoli njenih postaj in s skenerji tipaš prišleke. S tem najdeš falota, na katerega je razpisana tiralica, in ga v srditem boju razgoniš. Ampak pazi: pred uničenjem mu nenadejano s strelom odpihneš vrata tovornega prostora in iz njega padejo kontejnerji dragocene dobrine, za katero veš, da je na črtnem trgu vredna nemalo. Jadrno pobereš ilegalni tovor in pri tem upaš, da te ni nihče opazil. Nato skušaš s tihotapskimi metodami, ki vključujejo mojstrovanje plovila, večje od Skywalkerjevega, zadevo dostaviti prav v tisto postajo, ki naj bi jo pred tihotapci varoval. To je čistokrvni Elite. Tokrat z možnostjo, da okrog prinašaš druge igralce, saj obstajata tako samotarski kot masovniški svet!
Pri tem si boš v nekaterih sistemih obvezno nakopal zamere. A nič ne de, ker greš lahko drugam, saj jih bo sčasoma štiristo milijard – vsa Rimska cesta. Že zdaj je številka praktično neskončna in jih kratkomalo ne



Računalniški tolovaji so za štart pravšnji nasprotniki, da se priučiš streljanja. Toda z vsemi žavbami namazani človeški jih kakopak močno presežejo.



Dizajn plovilc je trenutno še skop in veliko časa buljiš v različne inačice te diamantne oblike. Upam, da se avtorjem domišljija čimprej strga s povodca.

ELITE: DANGEROUS PROTI STAR CITIZENU

Dangerous ni edina moderna vesoljska igra in bo imel v prihodnosti mogočnega tekmeca v podobnem Star Citizenu Chrisa Robertsa. Čeravno ta izide v najboljšem primeru čez kako leto, velja na hitro povedati, v čem se bo od Elita razlikoval. V prvi vrsti Roberts svojo igro že spočetka gradi s sprehajanjem po ladji v mislih. V Elitu še lep čas ne boš mogel vstati s sedeža, dočim ima Citizen prostorne kabine. Zaradi tega so dizajni plovil všečnejši in bolj domišljeni, pa še več jih je in vsebujejo navdušujoče križarke. Takisto boš ob izidu pristajal v mestih na površju planetov in se sprehajal po njih. Po drugi plati Citizen ne bo imel tako realističnega kozmosa, saj bo ves njegov svet napravljen ročno iz nekaj stotnij osončij ob izidu, izkušnja pa bo bolj usmerjena. Navsezadnje bodo igro lansirali s samotarskim pripovednim delom, nazvanim Squadron 42.





Srečanja z velikimi medzvezdnimi križarkami so zazdaj redka. Pri boju z njimi močno pomaga, da lahko ciljaš točno določene sisteme na sovražni ladji. Spodaj pa je rudarjenje v asteroidnih pasovih, kar je ena od dejavnosti raziskovanja. Druga je skeniranje neznanih področij in predmetov, nakar informacije prodaš.

zmanjka. 160.000 jih bodo naredili ročno po Nasinih podatkih, preostanek bo zgeneriran naključno. Kakorkoli pogledaš, imaš pred sabo epsko veličino univerzuma, ki so se ga Braben in druščina namenili napraviti. Tisti z raziskovanjem v krvi bodo zrli v ugasle zvezde in supernove ter srebali čaj ob panorami Orionovih vrat. Grafična podoba zares jemlje dih.

Napol vesolje

Si pa bodo raziskovalci želeli, da bi strmeli tudi v kake monumentalnosti, saj Dangerous začne ravno pri raznolikosti kazati, da gre za igro, ki je vsebinsko še nekoliko v povojih. Kar je notri, je navdihnjeno, zloščeno in pretežno uravnoteženo. Problem pa je, ker je v igri trenutno vsega nekaj tipov vesoljskih postaj. Barkač, ki jih moreš upravljati, je šestnajst, pa še približno enkrat toliko preostalih, predvsem večjih plovil. Med orožji najdeš nekaj topičev, laserjev in raket s dokaj premočrtnimi načini rabe. Ves repertoar planetov in zvezd boš tako uzrl prej kot v mesecu zložnega igranja, kar za take sorte naslov niti ni toliko.

Špil je še nedorečen tudi pri dinamiki vesolja in igralčevem vplivu nanj. Braben molči o tem, kaj vse lahko gruče udeležencev napravijo, a zaenkrat jim v več poskusih še ni uspelo podreti oblasti v nekaterih sistemih. Čeprav ni rečeno, da to res ni mogoče, nemara samo še niso našli mehanizma. Je pa jasno, da take spontanosti, kot je premore EVE Online, ni. Razlog je v omejenem povezovanju igralcev. Lahko denimo napraviš ločeno inštanco in vanjo povabiš gručo prijateljev, da skupaj streljate pirate. Toda ljudje ne morejo uradno osnovati kartelov, kupovati vesoljskih postaj in z lažno borzo sesuti finančnega sistema kot v EVE. A zopet, ni rečeno, da to sčasoma ne bo možno. Ustvarjalci imajo v mislih še dosti vsebine, med drugim peš boj na vesoljskih postajah in brezšivno pristajanje na planetih kot nekoč v Elitu 2! Takisto so izdelali šele prvo poglavje uradne pripovedi, ki se tako še ni niti prav začela.

Na začetku

Avtorji bržčas še ne vedo natančno, kam bodo Dangerous odpeljali. Trenutno je izdelek na razkoraku med masovščino in samotarsko igro. Izbrati moreš večigralski svet, kjer srečuješ druge igralce, ali takega brez njih. V slednjem primeru prvi univerzum tvojemu sporoča večje dogodke, zato se tudi v njem odražajo državljanske vojne in podobno. Le žive duše ne boš videl, samo umetne ume. V obeh primerih moraš biti zato nenehno povezan v internet. Vsaj naročnine špil ne pozna, saj je za 50 evrov sceloma tvoj. Strežnike nameravajo vzdrževati s prihodki iz vključene štacune, kjer lahko po dva evra kupuješ kožice za plovila, kar je ta hip edini način prirejanja njihovega zunanjega videza. Na tem mestu ne bi preveč filozofiral o tem, ker se špil iz meseca v mesec spreminja. Na koncu kratkih navodil, ki jih dobiš ob nakupu, je vrstica: “We're just getting started.” Ti čisto verjamem, Braben.

***Aggressorjeve* sanje o medzvezdnem gusarstvu ustavi karambol z lokalnim robotom za popravila.**

80

velik univerzum ✔ letalni sistem ✔ svoboda ✔ izredno vzdušje ✔ podoba in zvok ✔ manko raznolike vsebine ✖ slabo povezovanje ✖

Frontier Developments



Pristajanje na postajah hitro postane rutina, a če si štorast, imaš lahko probleme z organi. Lahko te sestrelijo in še globo dobiš. Takole, kot brco, ko si na tleh.



Plovilca imajo energetske ščite, ki jim lahko v maniri TIE Fighterja dodaš več energije na račun pogona ali laserjev. Oklep pod njimi nadgrajuješ v dokih.

Juju

Mnogo ljudi je navdušenih nad fletnostjo Raymanovih 2D-skakalnih odprav. Z risankasto pisanostjo in zabavnostjo delujejo kot nalašč za tamale. A po uvodnih stopnjah igra pokaže svoj trdojedrni obraz in mulčad ji ni več kos. Veliko laže ji bo v Juju ... ee ... Jujuju, simpatični ploščadarici z medvedkom nedoločljivega spola v glavni vlogi.

Čemu se rožnati medo odpravi v svet? Ker sta s plazilskim prijateljem zabredla v težave, kakopak. Ko sta skrivaj sledila varuhu na piramido, sta po nesreči na plano spravila zlo, ki je širom dežele razposlalo razjarjena bitja. Dovolj preprosto, da najmlajši ne bodo imeli težav z razumevanjem. Igralna sredica je enako nezapletena. Poskakovanje je natančno, na kar od strani gledane ploščadne igre s 3D-grafiko večkrat pozabijo (*kreh* LittleBigPlanet). Spočetka ima bitjece na voljo skok, ki vodi v odstranjevanje sovražnih živalic s skakanjem po glavah. Zlasti če prej zapleše, s čimer jih zmede. Kmalu se nauči urno švigniti skozi zrak, s čimer tepe nadloge ali podaljša skok, da se še laže ogne prepadom ter špičevju. Tekom igranja se izvežba v počasnem padanju, potapljanju in lučanju eksplozivnih žogic.

Ker nove sposobnosti dobiva počasi, ni skrbi, da jih ne bi sproti zaobvladal. Tako skozi štiri svetove odbrzi dokaj zlahka – navsezadnje je življenj neskončno in nadaljevalnih točk več kot dovolj. Izvežbancu bi vsled lahkosti znalo hitro postati dolgčas, a so prizorišča pisana in raznolika. Še najmanj ostane v spominu džungelsko, ki mu sledijo dežele igrač, plaž ter sladkarij. Zadnja je najboljša, saj tamkaj srečaš odbitosti – medvedke na letečih plastenkah kokakole ali v stolpiče zložene piškote, ki jih podiraš keks za keksom. Na polovici in koncu osemstopenjskih svetov te pričaka domiseln glavar, kot je žaba, ki jo moraš prisiliti v žretje čebel. Ti spopadi so naravnani malce ugankarsko, pa tudi vzorce je treba pomniti. Tu težavnost nekoliko poskoči, tako da bo kratkohlačniku najverjetneje moral pomagati starejši. Nič lažjega, saj lahko soigralec kadarkoli vskoči v vlogi kuščarjevca. Škoda le, da je izkušnja enaka enoigralstvu, saj ni področij, ki bi izrecno terjala sodelovanje s pomagačem.

Po petih urah, kolikor nekako traja linearna pot skozi Juju, se lahko vrneš zbrat pozabljene kovance ali podirat časovne rekorde. Vsak nivo ima tudi tri skrite sobice, kjer moraš urno nabrati kristalčke. Ker pa je teh sobic le par vrst, se začnejo prehitro ponavljati. Proti koncu sem se jim kar ognil. Škoda, zlasti če se spomnim, kako domiselne so bile v Raymanu. Toda nadzor je kul, tako kot pisana podoba in odštekana muzika z brenčanjem ter mrmranjem. Vse to tvori simpatično in dostopno ploščadarico za 18 evrov, ki bo mulariji gotovo dogajala. Česa novega ne prinese, a se vsaj zgleduje po najboljših.

70 — ***Kavbojc** kotali rožnatega medvedka in bruha mavrico.*

Flying Wild Hog



Juju je preprosta skakalščina, v kateri ne počneš ničesar novega, a je kot nalašč za tamale. Poglej, kako je vse pisano! Še od spopada s šefom znaš fasati sladkorno.

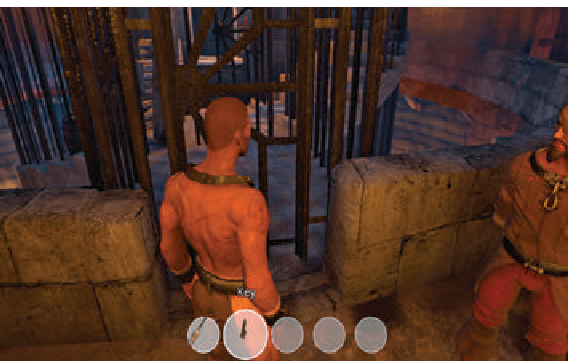
DREAMFALL CHAPTERS: BOOK ONE

Skoraj devet let je minilo od izida Dreamfalla, krasne avanture norveške hiše Funcom, medtem ko je predhodnik The Longest Journey izšel 1999. Pripoved serije o dvojčku svetov, tehnološkem Starku in fantazijski Arcadiji, ki sobivata v krhkem ravnovesju, a potrebujeta nekoga, ki bo ravnovesje vzdrževal, je ena boljših v branži. Prav tako oba špila zaposlujeta močni protagonistki: v prvencu je niti v rokah držala April Ryan, v nadaljevanju, ki je bilo umeščeno desetletje kasneje, pa smo spoznali prikupno zmedeno Zoe Castillo. Glavnina dogajanja se je sukala okoli slednje, dočim je bil protiutež damama tretji nadzorljivi lik, verski fanatik in ašašin Kian.



Dialogi so me iz prve spomnili na Heavy Rain, tudi vizualno. So pa zvečine linearni. Točke morebitne vejitve poteka so namreč ločene in jasno naznačene.

Podajanje fabule iz treh zornih kotov je kljub nepotrebnim akcijskim vložkom dostavilo izvrstno izkušnjo, ki je igralca pustila z željo po še. Sploh, ker se je Dreamfall končal z grdim viscem in obljubo stvarnika Ragnarja Tornquista, da na nadaljevanje ne bomo čakali sedem let. Res je, čakali smo dlje! Pod Dreamfall Chapters je namreč podpisan nov studio, Red Thread Games. Ragnar je ugotovil, da drugače ne bo mogel nadaljevati svoje najljubše franšize. Odstopil je z vseh funkcij v Funcomu, vključno z vodenjem njihove spletne igre Secret World, ter s sabo odpeljal še nekaj ključnih ljudi. Krovna razvijalska ekipa je torej ostala ista, nadaljevanje Dreamfalla pa bodo udejanjili epizodno, v petih delih. Kaj nam ponuja prvi, s podnaslovom Reborn?
Predvsem razreši neprijetno situacijo, s katero se je končala prejšnja avantura. Zoe se vrne v svet živih in se skuša vanj čimbolje vključiti. Toda v glavi ji kljuva neprijeten občutek, da se mora spomniti nečesa pomembnega. Medtem v Arcadiji Kian čaka na izvršitev smrtne kazni, a mu usoda pošlje nepričakovano pomoč. Tretji igralni lik spoznamo v zaključku poglavja in tokrat ni April, marveč – dojenčica?? Kakšno vlogo bo igrala v prihajajočih epizodah, ni jasno.
Vse osebice nadzorujemo neposredno s smernimi tipkami, dočim se zna miškin kazalec pametno prilepiti na predmete, s katerimi je moč kaj početi. Bržkone temu botruje hkratna izdelava za PS4. Poudarek ni toliko na rabi predmetov kot na dialogih in odločitvah, za katere upam, da bodo v prihodnosti vejile tok zgodbe. Avtorji so špegali k Telltalu in Quantic Dreams, saj Chapters marsikje oblikovno spominja na Beyond oziroma Walking Dead in druščino.



Za razliko od Telltalovih iger Dreamfall Chapters vsebuje več pustolovskih elementov, kot sta kombiniranje in raba predmetov. Ugank pa v Rebornu ni.



Zoe živi v Europolisu, megadržavi triindvajsetega stoletja. To je kombinacija utopične in antiutopične družbe. Nikomur nič ne manjka, a vsi so nezadovoljni.

Ker je prvega poglavja le za dobre tri ure igranja, Book One deluje zmedeno. Zaključi sicer tisto, kar je ostalo nedokončano, a hkrati zgolj postavi figure za novo simultanko. To samo po sebi ne bi bilo nič slabega, vendar niti tri mesece po izidu ne vemo, kdaj bomo dobili nove epizode. Glede na preteklo izkušnjo z večletnimi premori je Red Threadu težko verjeti, da bodo preostale štiri izgotovili do konca letošnjega leta. Za razliko od Telltalovih epizodnic, ki jih lahko kupiš vsako posebej, striktno vztrajajo pri sezonski vstopnici za 30 evrov. Ne oporekam jim potenciala, da napravijo odlično igro, kot sta bili predhodnici, vendar bom o tem sodil, ko bo pred mano celostna in celotna izkušnja. Enako priporočam vam. ***Quattro***

Red Thread Games ● 30 EUR za pet epizod

NEVER ALONE

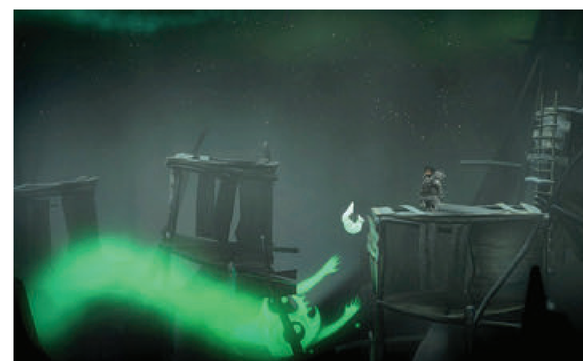
Aljaški razvijalec Upper One Games, ki čisto zares deluje pod okriljem plemenskega sveta tamkajšnjih staroselcev, si je s tole ploščadno igro zadal mogočno nalogo: predstaviti svoje ljudstvo. Skozi dogodivščino spoznamo kulturo Inupiatov, njihove običaje, pripovedke in modrosti. Izobraževalno vlogo izdelek izvrstno opravi, igralno nekoliko manj, je pa končni izid nedvomno očarljiv.
V glavni vlogi je eskimka Nuna, ki išče izvor snežnega meteža, ker ji ta prepihuje rodno vas. Na pomoč ji priskoči arktični lisjak, s katerim pred medvedom zbežita skozi sneg in led. Na poti so jima brezna in stene, ki jih je treba preplezati, neplovna vodovja in veter. Slednji je kakor v wiijevem Lost Winds igralni element, s katerim prijatelja premagujeta ovire. Vodljiva sta oba in med njima je treba pogosto menjavati. Nuna uporablja ledolomilno bolo, ki je domorodsko lovsko orožje, zvitorepec pa z drugače nevidnimi duhovi baranta za lestve in brvi. Bojevanja igra ne pozna, tako da je treba pred medvedom in divjim možem bežati, neprijaznim žarkom severnega sija pa se ogibati.
Nekateri nivoji se odvijajo v kitovem želodcu, drugi pod severnim sijem, tretji na udih velikana. Sprotno dogajanje domiselno dopolnjuje inupiatsko govoreči pripovedovalec v vlogi starešine, ki otrokom pripoveduje pravljico. Podnapisi kajpada so. K temu so dodani posnetki, oblikovani po zgledu na Aljaski priljubljene grafične tehnike krašenja kosti. In za nameček so nevsiljivo vključeni kratki, poučni dokumentarci. V teh domačini osvetljujejo različne vidike eskimskega življenja, od naravoljubnih do oblačilnih navad. Vseh severnjaških imen za sneg resda ne povejo, toda ustvarijo edinstveno vzdušje, ki uspe zakriti slabosti igre na mehanskem področju.



Sodelovalni način je izvrsten. Nuna razbije led na poti, lisjak pa medtem pripravlja vmesno ploščad. Dobiš občutek, da je bila igra zastavljena dvoigralsko, samostojni modus pa naknadno dodan.

Pot čez ploščadi je namreč preveč jasno nakazana in prepreke hitro prečkane. Težavnost nekoliko poskoči v drugi polovici, vendar bolj zaradi nepredvidljivega, slabo odzivnega nadzora. Zaostaja tudi umetna pamet. Z lisjakom recimo vabim duha, Nuna pa medtem trapasto odkoraka v brezno, če je že prej ne pohopsa prikazen. No, težave špila ne zlomijo, so zgolj neprijeten madež na sicer slikovitem platnu. Bolje je v sodelovalnem načinu, kjer greš skozi deželo večne zime s prijateljem. Tako se igra izpolni še v smislu naslova, ker nismo osamljeni. Je pa res, da uganke tedaj postanejo prelahke.
Never Alone je preprostega značaja in se drži uveljavljenih tokov indiejevskega oceana. V manjšem merilu skuša ujeti drobnejše trenutke in v teh zaobseči pomenskost, kakršno velikanski blockbusterji spregledajo. Mestoma je nerodna in v žanr, razen morda v smislu raziskovanja izobraževalne moči iger, ne prinaša bajnega napredka. Nudi pa po drugi strani nekaj trajnejšega: prikupno zgodbo, pogled v folkloro daljnjega zamrznjenega sveta in stare modrosti, ki tonejo v pozabo. ***Privid***

E-Line Media ● 15 EUR



Likov je malo, a so izvirni. Poleg hlastajočih avror srečaš kradljive pritlikavce, sovje može in seveda duhove, ki so slikovitih in včasih srhljivih oblik.

PAMETNI OKOLIROČNIK V TRETJE

Med nedeljsko mašo diskretno na zapestju pogleda sporočilo, ki mu ga piše ljubica. Ko kolesari s telefonom v nahrbtniku, mu zapestnica pokaže klicatelja, da se z modrozobo slušalko ne javi na slepo. Med tekom naprava samostojno beleži pot, meri srčni utrip in pretaka muziko v slušalke. Če pri tem slučajno pade v luknjo, bo lahko od tam neovirano klical, esemesal, dobival čivke in bral novice. LorduFebotu se zdi gear S vsemogočen. Je Samsung z drugim popravnim izpitom urologije potemtakem uspel?

Na temo samooklicanih pametnih ur je bilo v Jokerju natisnjenih že mnogo črnih znakcev, zato posebno uvajanje ni potrebno. Tehnološke firme nas pač hočejo prepričati, da to novo sorto onegajev nujno potrebujemo. Morebiti, vendar nikakor ne takih, kakršne smo videvali vse od ponesrečenega i'm watcha naprej. Nista se izkazala niti gear 2, niti LGjev G-model s sistemom Android Wear. Razlogi so bili estetski in uporabniški, med slednje pa sodi pretirana nesamostojnost. Vkup s prihajajočo jabolčno uro so izključno podaljški telefona in sami od sebe znajo komaj kaj več od preštevanja sekund ter korakov. A tale frišni zapestnež je geodetsko sposoben in komunikacijsko emancipiran. Z drugimi besedami, je zapestni mobitelček. To pride prav v mnogo primerih, posebej pri rekreaciji, saj ti za merjenje razdalje in dosegljivost na terenu s sabo ni več treba jemati aparata.

GPS-3G-WIFI-UV

Gear S je zvečine še vedno modrozobo združen s Samsungovim mobilnikom, ki mu posreduje vse notifikacije. A ko se oddaljiš za več kot kakšnih pet metrov in BT-povezava pade, se ura avtomatično prijavi v 3G-omrežje. Pogoj je seveda vstavljena nanoSIMka, ki je bodisi sekundarna kartica obstoječe številke, bodisi druga naročnina. V obeh variantah je preusmeritev brezšivna in normalno vidiš klicatelja ali pošiljatelja, a le v prvem primeru se pri klicanju iz nepovezane ure sogovorniku izpiše tvoja matična številka. Kar je seveda logično. Čvekanje v zapestje in mikročrkovanje po ekrančku nista višek uporabnosti, toda rabita namenu. Adresar je sinhroniziran in na ekranu vidiš celo fris kontakta.

Koristno je, da sta gear S in mobilnik pri ločitvi še naprej v spletnem stiku, lahko tudi po wifiju, zato na uro nemoteno dobivaš vsa potisna obvestila. To se spremeni edinole, ako je telefon izklopljen oziroma nedosegljiv. Potem se zapestnik obnaša docela samostojno. Če imaš v njem Mobitelovo podvojeno kartico (SIM2) z isto cifro, te lahko ljudje normalno kličejo, drugače pa je kajpakda aktivna druga številka. Omembe vredno je, da ura ob ugasnjenem fonu ne zna pregledovati pošte, hangoutati in drugače spletno komunicirati. Vsaj zaenkrat nima namreč potrebnih programčkov, zgolj predalnik, ki ga polni telefon.

Naslednja novost je GPS. Ta lahko deluje v navezi s priloženim zemljevidnim vodnikom Here, vendar se mi zdi ta raba manj zanimiva. V tujem kraju raje pogledam v neokrnjeno karto na večjem ekranu, kot da se ukvarjam z nepraktično pritlikavostjo. Ugotavljanje položaja je bolj smiselno, ko mobilnika ni pri roki, denimo pri rabi priloženih trenažnih programov Nike Running in S Health. Vsi vadbeni podatki, torej premerjena trasa, koraki, čas in črpanje krvi, se nato uskladijo z matično aplikacijo. Na žalost Nike, ki je privlačnejši in bolj 'igrifikacijski', ne meri pulza. Matični S Health aktivnost in srčnost beleži samodejno 24 ur na dan, toda servis kljub stalnemu bogatenju funkcij ostaja preveč sterilen in nerodno zasnovan, da bi ga skupnost pozegnala.

Najbolj opazna lastnost aktualne Samsungove zapestnice je bahaški 5-centimetrski ukrivljen displej. Ta pritegne marsikateri pogled, vendar je krivec, da gizmo zalogo škratov elektronov pokuri v dveh dneh. Zato je toliko bolj nezaslišano, da Korejci še vedno niso vdelali univerzalnega microUSBja in vztrajajo pri coklasti polnilni posteljici. Njen rahel plusek je edinole v tem, da vsebuje lastno baterijo, ki jo sočasno polni, nakar rabi kot enkratni polnilnik. Nepotrebnega fotozajemalnika so se znebili, nov skrivni fičr pa je UV-tipalo, ki kao pove, kako rakotvorna je svetloba naše ljube zvezdice.



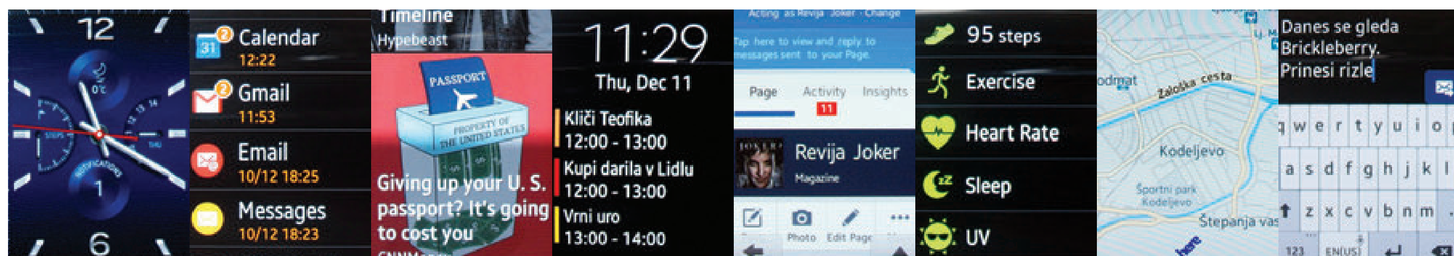
Gear S je zaradi obrobe in gumbka videti dobesedno kot mali ukrivljen mobitelček. Kljub dvigu kakovosti pa resnična korist ostaja pod vprašajem. Nošnja in raba nista uživaški ter videz ni poželjiv.

OSNOVNA MEČINA

Gear S temelji na sistemu Tizen in je zategadelj sličen okolju predhodnika, čemur so dodali nekaj elegantnejših pročelnih kožic. Fabriško so vdelane različne kronografske funkcije, pa krmilnik lastne muzike ali tiste na mobitelu, kompas, novičke in vreme, koledar ter opomniki za sestanke. Zapestnica te dregne vsako uro neaktivnosti, kar je odlično opozorilo za pisarniške deloholike. Uro lahko uporabljaš za nadzor dojenčka, če v njegovi sobi pustiš telefon. Za nameček z obema napravama lokalno ali internetno iščeš oziroma prožiš zvonjenje na drugi, če je ne najdeš. Ta operacija mi je ob eni priliki prišla hudo prav.

Dodatne funkcije pridobiš z namestitvijo aplikacij, kjer pa resnici na ljubo bogatije ni. Nasneti moreš razne nakupovalne listke, prepoznavanje popevk in borzne pokazatelje, toda večina softvera je amaterskega, vključno z ničvrednimi igricami. Znanih imen je komaj kaj, recimo glasbeni točaj Deezer, Ebayev dražbeni obvestilnik, sporočevalnik lokacije Glympse in okrnjena Opera. Če ti gre za življenje, se z njo da poiskati kakšen podatek, celo počekirati Facebook ali mail. YouTube pa ne deluje.

Par softverskih felerjev ostaja. Na mail recimo lahko odgovoriš, dočim frišnega ne moreš napisati. Googlove ali Fejsičeve čveke zgolj prejemaš, brez opcije odgovora. Nadalje bi moral zapestni pomočnik zagnati večji kraval, če pozabiš telefon. Res je, da ob izgubljeni BT-zvezi zavibrira, vendar dregljaj prezreš, saj se zaradi takih in drugačnih dogodkov itak ves čas trese.

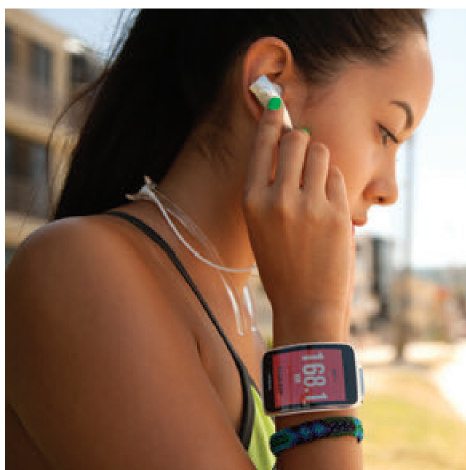


Gear S na zapestje dostavlja kratka sporočila, urnik, e-pošto in obvestila od drugih programov, ki jim to dovoliš. To počne bolje od Android Weara in zna priti prav od časa do časa, ampak ne tako, da bi zaradi tega človek kupoval čisto novo, ne baš elegantno napravo. Saj vendarle telefone vseskozi svaljkamo po rokah.

Pogrešal sem takisto več opcij za notifikacije na uvodnem zaslonu in prikaz časa na slehernem zaslonu. Poleg tega še zmeraj zagovarjam, da bi v uri, zlasti samostojni, morala biti sinhronizirana vsa sporočilna vsebina od telefona. Vseeno pa celoten napredek pozdravljam in napravica se funkcijsko obnese. Za Slovenca bolje od na govor osredotočenih androidnih ur.

Počemu in za koga?

A funkcijskost in funkcionalnost nista sopomenki. Slednje pomeni prakso in ta je pod vprašajem. Ni težava v osnovnem vmesniku, ki je z drajsanjem v različne smeri čisto v redu zastavljen, marveč v smiselnosti. Še najbolj se zdi primeren za rekreacijo, toda rokovanje ni idealno. Neuspešno dreganje s prešvicanim prstom po zaslonu je vredno občutno manj od namenske GPS-ure z jasnim prikazom in velikimi gumbi. Poleg vsega je splošna raba zaradi premajhnih elementov često okorna. Ukrivljenost takisto zavda upravljanju in jasni vidnosti, naj se to sliši še tako neverjetno. Veliko je zato motenja in ponavljanja. Apple že ve, zakaj bo v svoj watch vgradil mehanski kolešček.

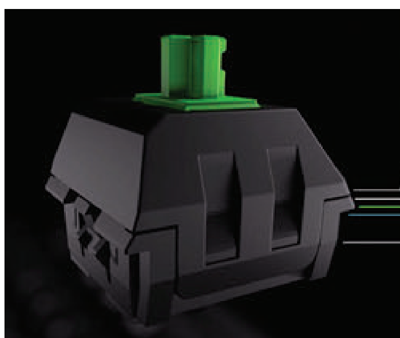


Za rekreacijo je gear S v redu, saj za distančne podatke, muziko in dosegljivost ne nucaš več mobilnika. Na žalost pa dotikabilni vmesnik in ukrivljen OLED, ki je na soncu slabo viden, med tekom nista hvalevredna. In za punce je reč preogromna.

Redki so trenutki, ko ta 350-evrski gizmo res pride do izraza. Pretirano ukvarjanje s sijočim zaslonom med gledališko predstavo ali družinskim kosilom je glede nevljudnosti tam nekje kot prčkanje po telefonu. Branje še tako kratke novičke na pravokotno držeči roki je mukotrpno. Če nosiš debelejšo jakno, imaš hitreje fon iz ruzaka kot ogromno reč izpod vseh plasti rokavov. Vrsta obveščevalnih nalog, ki jih hočejo naprtiti pametnim uram, je odveč. Nasploh se preveč pozornosti posveča 'pametnemu' delovanju. Nihče ne bo šel kupovat nove tehnikalije zato, da bo imel vedno pri roki informacijo o vremenu ali si lomil zapestje z branjem mailov. Mobilniki niso le stalni spremljevalci, marveč jih imamo dobesedno vseskozi po rokah. Zato telefonček z zapestnim paščkom – in točno to gear S je – sam po sebi ni blazno koristen.
Toda navsezadnje lahko enako rečem za klasične merilnike časa, pa jih ljudje še vedno nosijo. Zakaj? Zato, ker so zapestne ure modni dodatek in statusni simbol. V to smer bi morali iti tudi ti pametnjakoviči. Apple se tega zaveda. Samsungov novinec ima sicer bolj dodelan dizajn, kot so ga imeli surovi predhodniki in mnogi konkurenčni izdelki. A ne oblika, ne gumijavost in ne (pre)velikost niso širše privlačni. Z videzom ZF-zapestnice so ciljna publika po mojem mnenju le tehnofriki z mornarskim zapestjem in prsti pianista.

OZONE STRIKE PRO

Svojčas si igralsko tipkovnico spoznal po tem, da se je raztezala čez približno dva hektarja, ker so svoj prostor zahtevali dodatni gumbi za makre in še obline futurističnega dizajna za povrh. Takšne naprave je nerodno prekladati po mizi, zato bo mnogo ljudi veselih, da zadnje čase prodira minimalistični slog. Njegov predstavnik je mehanski model strike pro azijske firme Ozone.
Odklopljeno bi jo komajda lahko ločil od mehanskih pisarniških tipkulj, saj je kompaktne štirioglate oblike z le okrog pol decimetra širokim naslonom za dlani. Dodatnega knofovja na njej sploh ne opaziš. Strike pro namreč izkoristi funkcijsko dvigalko, kot so tiste na prenosniških tipkovnicah, in vse dodatne medijske ukaze pospravi v obstoječe tipke F5 do F12. A tedaj vidiš, čemu gre za hardcore igralski izdelek: v tem načinu lahko nastaviš frekvenco zajemanja ukazov (125 do 1000 hercev) in zamik zaznavanja pritiskov (1 do 16 milisekund). To so triki, ki jih potrebujejo le profesionalni igralci Starcrafta in Dote, zato ni čudno, da se v oglasih za ta izdelek pojavljajo Korejci.
Na hitrem dosegu roke je tudi pretikanje med šestimi načini osvetlitve. Ta sicer pozna le eno barvno shemo: rdeče tipke QWEASD, puščice in escape, pa bele vse preostale. Različni modusi se tičejo jakosti, pri čemer mi je šlo rahlo na živce, da lahko spreminjaš le belo, dočim rdeče venomer žgejo z najvišjo. Posebna zanimivost strika pro je odločitev snovalcev, da šest knofov za makre odložijo v predelek nad puščicami – to so tipke insert, home in podobne. S pretikom v igralni način jih preobraziš v makrovske. A tamkaj jih je še teže doseči kot tiste v stolpcih na levem robu, tako da me niso prepričale. S priloženim programjem je moč sestaviti zelo dolga zaporedja ukazov zanje, ki jih pospraviš v pet profilov, shranjenih v pomnilniku tipkovnice. Vmesnik je torej zmogljiv, vendar nekam počasen in neeleganten, podoben prvim Razerjevim, kjer so dali več na nafrfuljenost kot funkcionalnost.
A takšni obrobni pomisleki so vse, kar bi mogel striku pro očitati, saj je drugače res prijeten in zaokrožen izdelek. Ohišje iz trde plastike je robustno, na zadnji strani najdeš tudi izhod za USB, slušalke in vhod mikrofona. Predvsem pa je privlačna cena, saj je 100 evrov za osvetljeno mehansko igralsko tipkovnico na spodnji meji. Ravno to je Ozonov cilj: ponudba igralske periferije za majhne solde. V Podalpju sta dosegljivi inačici s tipkami Cherry MX red in brown, po ostale moraš v tujino. ***Aggressor***



Mehanske tipke se od starejših membranskih ločijo po zapletenejšem mehanizmu z večjo natančnostjo in daljšo življenjsko dobo.



RAZER BLACKWIDOW CHROMA - 180 evrov



TESORO COLADA - 200 evrov



OZONE STRIKE PRO - 100 evrov

TESORO COLADA

Tesoro je še eden od pri nas neznanih azijskih prozvajalcev in colada je ekstravagantna mehanska tipkovnica z zgornjega dela njegove ponudbe. Vrhnja polovica ohišja je iz brušenega aluminija, kar da napravi trden in masiven občutek. Toda aluminij pozna dve plati medalje: ker je hladnejši od plastike, samodejno preprečuje potenje dlani, a v teh zimskih mesecih se rad tako shladi, da te ob rabi tipkovnice dobesedno zebe! Trebušni del ohišja je iz plastike. Na zgornjem robu najdeš še dva izhoda za USB ter slušalke in mikrofon. Tamkaj je zanimiv dodatni vtič za napajanje z enosmernim tokom, zaradi katerega USB-luknje dobijo dovolj elektrike za poganjanje večjih naprav, na primer zunanjih diskov.
Šik zaobljena oblika je kompaktna, saj colada nima dodatnih stolpcev z gumbi. V desnem zgornjem kotu sta dva za preklop v igralski način ter hitro snemanje makrov, medtem ko so dodatna tri ukazna pritiskala elegantno postavljena pod preslednico, koder jih dosežeš s palcem. Velika uganka mi je, zakaj takšne odlične razporeditve ne izkoristi več podjetij! No, Tesoro te ideje ne izpelje tako, kot bi se spodobilo, saj je dotična trojica zelo trda na pritisk in nima Cherryjevih mehanskih tipk, ki krasijo preostanek površine.
Takega polovičarstva je pri coladi še več. Programski vmesnik je zmogljiv in omogoča vsakovrstno dodeljevanje ukazov ter zaporedij vsem tipkam, ki jih tudi tu shraniš na pet profilov v pomnilnik naprave. A oblikovno je še za razred slabši od Ozonovega in tako majhen, da ga moraš uporabljati z lupo, shranjevanje nastavitev pa traaaaja. Čemu ne najamejo pametnega oblikovalca za softver, nimam pojma. Namesto tega se trudijo z lišpanjem zunanjosti onegaja, ki ima ob strani dva pasa LED-svetil za barvanje mize glede na to, kateri profil je v rabi. In ju ne moreš izklopiti. Osvetljava tipk je po drugi strani bela v šestih načinih jakosti in razporeditve. Med drugimi takšnima, ki prižgeta igralske tipke okoli WASDja in slično.
Žal se tega ne da natančneje določati, kar je problem, ker colada stane kar 200 evrov. Za manj kot toliko pri nas dobiš poleg popisano chromo ali G910, kjer se lahko z barvno osvetlitvijo igraš po mili volji. Res nisem navdušen. ***Aggressor***

RAZER BLACKWIDOW CHROMA

Razer je v Podalpju še vedno najmočnejša butična firma za igralske pritikline, pri marsikaterem uporabniku je celo edina poznana. V tujini pa ima hudo konkurenco in se mora truditi, da splovi kaj samosvojega in se obdrži na čelu. Zadnji v nizu takih poskusov je zasnova lastnih mehanskih pritiskal za tipkovnice. Cherryjeva, ki jih proizvajalci običajno uporabijo v svojih izdelkih, so očitno dovolj dobra le za plebejske gejmerje, ne pa tudi za Razerjev kult. Zato so v firmi zelenih kač nalašč za pro igralce ustvarili čisto svoja! V letošnjem letu so s temi tipkami opremili večino svojega repertoarja – mi si jih oglejmo na tipkovnici blackwidow chroma.
Glavna razlika Razerjevih mehanskih knofov glede na Cherryjeve je v dolžini hoda pred zaznavo pritiska. Ta je za nekaj desetink milimetra krajša – Razerjeve tipke torej ukaze dojamejo kanček prej. V praksi to za mehanske veterane zahteva kak dan privajanja. A po tem je delo takšno kot prej. Gre za dober mehanizem, s katerim je ukazovanje v igrah natančno, dolge pisalne seanse pa prijetne za prste. Omembe vrednih razlik v igrah sam nisem zaznal. Podjetje ima sicer dva tipa takšnih gumbov, Razer green in orange. Prvi so klikotavsko glasni kot Cherry MX blue, dočim so drugi tišji. Vsekakor pri zelenih upoštevaj, da zbudijo spečega človeka v isti sobi in ti nakopljejo srd sosedov na LAN-zabavah.
No, blackwidow chrome bržda ne boš tovoril okoli, ker gre za masivnejšo tipkovnico. Po obliki je enaka starejši blackwidow ultimate. Na levem boku je peterica dodatnih gumbov za makre, medijski pa so vdelani v navadne s pomočjo funkcijske tipke, kot na prenosnikih. Ob robu najdeš izhod za USB in slušalke ter vhod za mikrofon, pri čemer moti odsotnost naslona za dlan. Vseeno je delo s chromo v splošnem imenitno, v igrah pa ni tegob s preskakovanjem ukazov, saj razume do šest sočasnih pritiskov po vseh površini.
Poglavitna noviteta glede na ultimate je mavrična osvetlitev tipk v sedemnajstih milijonih možnih odtenkov. S programjem lahko nastaviš farbo slehernega knofa posebej in vklopiš goro učin-

kov za strašenje epileptikov. Programje Synapse 2.0 so v zadnjih letih zgladili, a zna biti včasih še tečno. Po eni plati je elegantno in ti omogoča shranjevanje vseh nastavitev v oblak. A po drugi trčiš na občasne zaplete s prijavljanjem na splet. Tudi posodabljanje verzij je nezanesljivo.
Chroma stane 180 evrov, kar je zajetna, a značilna vsota za mavrične mehanske igralske tipkovnice. Po zaslugi še dražje neposredne tekmice G910 celo ni najdražja! Čudež. Šalo na stran, zelo v redu reč in odlična tekmica logijevki. ***Aggressor***

LOGITECH G302 DAEDALUS PRIME

Spisku Logijevih mišakov s hecnimi imeni še ni konca. Po proteus coru in hyperion furyju je tu daedalus prime, ki je med trojico postavljen najniže s cenovno postavko 56 evrov. Po tem lahko sklepaš, da gre za ožičen mišak z infrardečim ali tako imenovanim optičnim tipalom. S tem hodi v zelje podobni, cenejši G100s. Toda novinka je naprednejša – Logitech pravi, da je namenjena igralcem spletnih aren, kot sta Dota 2 in League of Legends.
V praksi to pomeni, da so se posvetili kvaliteti obeh uhljev, ki sta v igrah MOBA najpomembnejša, saj tamkaj redko uporabljaš drugo mišje knofovje. Klikotavska izkušnja je res navdušujoča, kot sedaj velja pravzaprav za vso novo serijo GX02. Kolešček je enak kot na G402, se pravi preprostejši gumijasti in ne oni z dvojnim delovanjem kot pri G502. Tudi ostale pritikline so asketsko obtesane. Za koleščkom je še en knof za menjavo ločljivosti, dočim sta na levem boku dva palčna. Daedalus ni miš ledvične oblike kot predhodniki, marveč ima simetrično ohišje. Težko ga objameš z dlanjo, zato je namenjen tistim, ki glodalca naokrog rinejo s prsti. Ob tem velja poudariti, da kljub simetriji ni ravno primeren za levičarje, saj bočna gumba nista zrcaljena! Tipalu nastavljaš vrednosti od 250 do 4000 dpi, kar se zapiše v enega od profilov v pomnilniku naprave. V proslavljeno učinkovitem in prijaznem Logijevem vmesniku se lahko igraš še z nekaj barvnimi postavkami. Švicarji so se po vsem sodeč odločili, da hočejo biti kul, in so v boka G302 vdelali utripajoče modre ledice, yo. Ampak to je postranska zadeva. Daedalus prime si je vredno omisliti, ker je kompakten, razmeroma poceni in zanesljiv mišak za tiste, ki imajo radi manjše, simetrične miši. Optični senzor družine delta zero ni tako napreden kot 'fuzijski' v G402, ki ima še pospeškomere, a se obnese odlično. Navkljub deklarirani namembnosti za arene je G302 primeren za kogarkoli, ki igra ali nuca programje, kjer množica bočnih gumbov ni potrebna. Upoštevaj le za logije neznačilno ohišje. ***Aggressor***



Mnogo igralskih mišakov pozira s kozmetično osvetljavo svetilnih diod. Včasih lahko barve nastavljaš, pri G302 pa je na voljo zgolj modra. Ki zna utripati!

PLAYSTATION TV: KUKAVIČJE JAJCE

Sneti je obdelal že več mikrokonzol, napravic žepne velikosti, ki na televizor pošiljajo video- in igralske vsebine. Nobena ni bila kaj prida, zato ima velike upe glede playstation TVja. Jih japonski gigant upraviči?

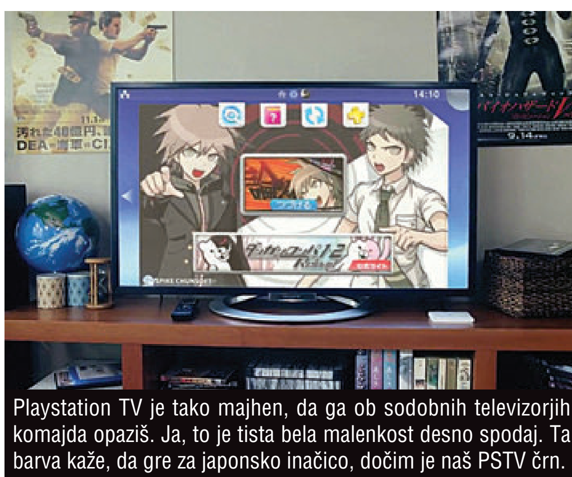
Ob rajžah po trgovskih centrih, teh palačah moderne dobe, me vedno obhaja misel, koliko nepotrebnosti se valja po policah štacun. Vame zrejo kičasti palčki, na izbiro je petdeset vrst fižola in če bi se mi slučajno zahotelo nove WC-račke, je na razpolago tako v džungelskem kot savanskem odorju. Isto je pri napravah, ki te z utripanjem, videzom in brzostrelnim naštevanjem lastnosti hitro peljejo žejnega čez vodo. Med ducati škatel in napisov, ki obljubljajo vse mogoče, zlahka kupiš kruljavega mačka v žaklju. Nakar ta roma v predal ali na spletno tržnico, da oprasne naslednjega nič hudega slutečega.

Žal med take pripravice sodi playstation TV, ki je kljub sloviti blagovni znamki, renomiranemu proizvajalcu in načeloma nizki ceni 100 evrov polovičarski izdelek. V srži je to Sonyjeva ročna konzola vita brez lastnega zaslona, zapakirana v škatlico za ob televizor. Na Japonskem so jo lansirali že pred letom dni pod imenom vita TV, kar je na zahodu mutiralo v širše privlačni playstation TV. No, namen je povsod enak – dostaviti poceni napravo pod okriljem znamke PS, ki omogoča tako igranje kot predvajanje videa. A oba vidika sta obtolčena.

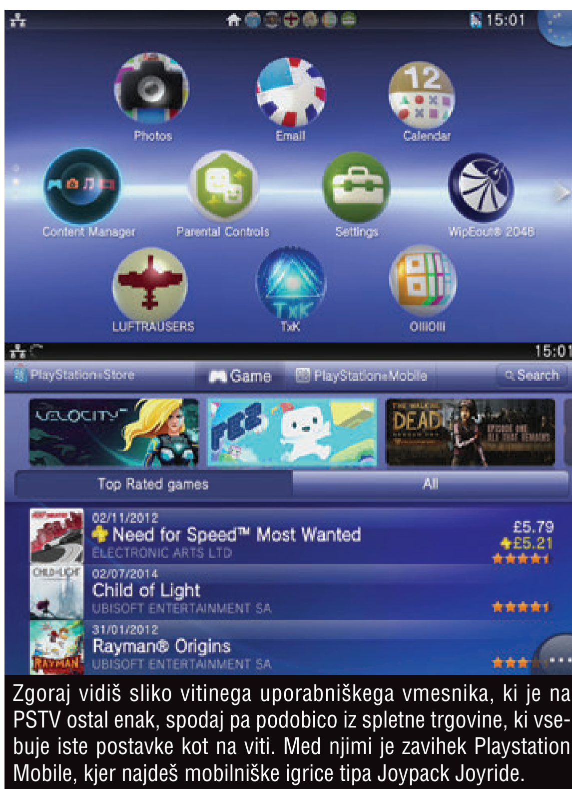
Skriti stroški

Uporabniška izkušnja ni slaba, četudi PSTV uporablja vitin vmesnik, ki so ga načrtovali za dotikanje. Ob pomirjajoči glasbi se na zaslonu rahlo pozibavajo velike okrogle ikone, s katerimi zaganjaš robo. Namesto dotikanja ekrana na televizorju uporabiš kontrolnik playstationa 3 ali 4, s katerim se premikaš med ikonami, jih razporejaš in zapiraš okna, tako da namesto potega od roba tiščiš krogec. Stiskanje gumba PS za skoke na osnovno raven je sicer malce nepraktično in zamuden je sprehod do kotnega menija, kjer so obvestila, a se navadiš. Hecno je le, da ni podprta drsalna površina na dual shocku 4 – to je moč izkoristiti samo v igrah.

Kaj dosti postavk v temeljnih menijih PSTV ne nudi. Zaženeš lahko okorni spletni brskalnik in odjemalnik e-pošte, se ubadaš s seznamom prijateljev in z njimi vstopaš v druščine, si ogleduješ trofeje, čekiraš koledar in greš v Playstation Store. Tam pridobiš igre in aplikacije, ki romajo v gigabajt vdelanega pomnilnika ali na ločeno pomnilniško kartico. Ta ni običajne vrste, kot sta SD in memory stick, temveč gre za viti lasten format, ki sega od 4 prek 8 in 16 do 32 in 64 GB. USB-ključki in diski v tem pogledu niso podprti.



Playstation TV je tako majhen, da ga ob sodobnih televizorjih komajda opaziš. Ja, to je tista bela malenkost desno spodaj. Ta barva kaže, da gre za japonsko inačico, dočim je naš PSTV črn.



Zgoraj vidiš sliko vitinega uporabniškega vmesnika, ki je na PSTV ostal enak, spodaj pa podobico iz spletne trgovine, ki vsebuje iste postavke kot na viti. Med njimi je zavihek Playstation Mobile, kjer najdeš mobilniške igrice tipa Joypack Joyride.

Nakup vsaj ene take kartice je nujen, saj tisti ubožni vdelani gigabajt hitro skopni. Težave so že, če bi rad iz spletne štacune potegnil tri s priloženo kodo brezplačne igre – Worms Revolution Extreme, OlliOlli in Velocity Ultra. Najmanjša kartica stane okrog 15 evrov, a je nezadostna, saj večji špili terjajo po tri in več giga. Udobno se počutiš šele s 16 giga, kar pride okrog 50 evrov. Prav tako potrebuješ dual shock, kar stane 60 evrov. Skupni strošek zna tako močno preseči prvotnega stotaka! Če si vnaprej ne lastiš nobenega dodatka, se cena PSTV poravna s ceno super slim playstationa 3, ki ga tržijo za dvesto evrov in je boljša izbira na praktično vseh področjih. Tudi menjavanje računov je na PSTV trapasto, saj za vsakega potrebuješ lastno pomnilniško kartico ali pa jo moraš vedno formatirati, medtem ko je na PS3 in PS4 to stvar klika v meniju.

Škilasto oko

Ime playstation TV namiguje na predvajanje videovsebin, za kar so sobne mikrokonzole, kot sta ouya in raspberry pi, jako prikladne. PSTV je kot tak za slovenske razmere uporaben le do neke mere.

Vsebine lahko vanj preneseš po lokalni mreži ali kablu z aplikacijo Content Media Manager. Ko jih ima v sebi, zna kazati fotografije, predvajati MP3je in sukati določene filmske zapise, kot je MP4. Ne prepozna pa pri nas razširjenega kontejnerja mkv. Prav tako noče imeti opravka z robo, posneto na USB-ključke in zunanje diske. Drugi način je dostop po mreži, za kar PSTV uporablja aplikacijo Network Media Player. Z MP4 in MP3 ni težav, vendar mkvji spet izostanejo in vidnost imenikov je čudna. Skratka, pod črto ne pričakuj, da boš s PSTV šopal lastne medije vseh vrst.

PSTV V TEHNIKALIJAH

Šest krat deset centimetrov velika, lahka in neslišna črna šatuljica je komajda dovolj zajetna, da so na zadnjo stran stlačili priključke. To so vhod za štrom (petvoltni napajalnik je ločen), ethernet za mrežo, HDMI, vrata za pomnilniško kartico in port USB za polnilni kabel za dual shock 3 ali 4. Na strani je loputica, pod katero je reža za pomnilniške kartice. Navznoter je PSTV vita z enakimi sposobnostmi – centralnim procesorjem ARM s četverico srčec, ločenim grafičnim štirijedrnikom, 512 megabajtov delovnega in 128 grafičnega pomnilnika, stereozvokom, wi-fijem, bluetoothom in ločljivostjo 960 x 544, ki jo drob priredi (upscala) v največ 1080i. Nima pa tale odvrtek kamere, zvočnikov, mikrofona in izhoda za slušalke kakor vita.



Da se PSTV ne obnaša kot uporaben predvajalnik gusarskih videovsebin, je s Sonyjeve plati smiselno. Firma navsezadnje kasira od prodaje filmov in nadaljevank. V ta namen sta pred vstopom v spletno trgovino nameščeni postavki Latest Movies in Latest TV, ki pa slovenskem kupcu zaradi preverjanja številke IP ne omogočata nakupa ničesar. Angleži in Nemci niso bistveno na boljšem, saj evropski playstation TV za razliko od tavelikih konzol nima aplikacij za kupovanje videa, kot sta Netflix in Amazon Instant Video. Par jih ima ameriška izvedenka, med drugim z oglasi podprti Crackle in animejski Crunchyroll, vendar je izbira v vsakem primeru revna. Evropejci nimamo niti oblačnega servisa Playstation Now, skozi katerega je začel Sony v Ameriki za 15 dolarjev mesečno že nuditi igre za PS3, ki jih pretočno igraš prek PSTV.
Švoh je tudi ponudba appov na splošno. Komaj pol ducata jih je vseh skupaj, med njimi Twitter, radio TuneIn ter spremljanje posnetkov igranja s PS4. Kje so YouTube, Facebook, Sonyjev lastni glasbeni servis Music Unlimited? Ne terjam, da ima PSTV zalogo v stilu Googlove tržnice, vendar tako pičla izbira meji na nezaslišano. Oziroma nakazuje, da Sony ne verjame v svoj izdelek.

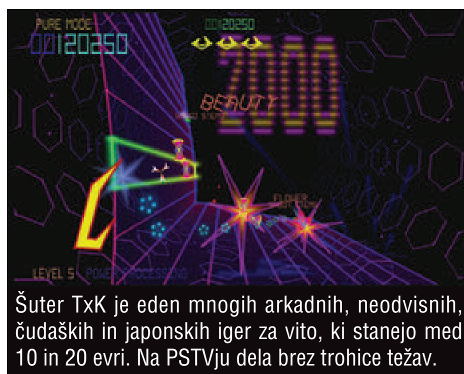
Igralska nebesa in pekel

Neprofesionalnost odraža tudi igralska plat. V ospredju so vitine igre, saj ima ta ročni sistem kljub tržnemu zaostanku za 3DSom in telefon-tablami jerbas luštnih titul. A polovičarstvo se tu nadaljuje, saj s PSTV ne delujejo vsi vitini naslovi. Kompatibilnost posamičnega izdelka je navedena v PS Storu in na več seznamih, ki jih najde stric Google. Takole čez palec bi rekel, da je združljiva dobra polovica obstoječih.
Do neke mere je to razumljivo, saj ima vita dotikabilen ekran, zadaj na drezanje občutljivo ploščico in sebi lastne žiroskope za zaznavanje nagiba. Vendar ne gre le za to, da se ne zaženejo špili, ki to funkcionalnost obvezno potrebujejo, na primer uspešnice Uncharted: Golden Abyss, Gravity Rush in Tearaway. Združljivi niso niti mnogi dobri špili, ki bi lepo obratovali z gobicama in gumbi – Wipeout 2048, Counter-Spy, Lumines, Everybody's Golf, Street Fighter X Tekken, Assassin's Creed, Pixeljunk Shooter, Borderlands 2, Sine Mora, Sly Cooper, Super Stardust Delta. Gre za drobljenje že tako majhne knjižnice in netenje zmede med kupci. Takisto marsikateri špil za vito oziroma PSTV ne podpira večigralstva na enem sistemu. Čeprav PSTV omogoča brezžični priklop štirih joypadov, več kot enega zazdaj prepoznajo le arkadna mečevalka Nidhogg, hardcore ploščada Spelunky in metroidvanijščina Guacamelee. Ostale uporabljajo klasično lokalno povezavo z drugimi vitami.

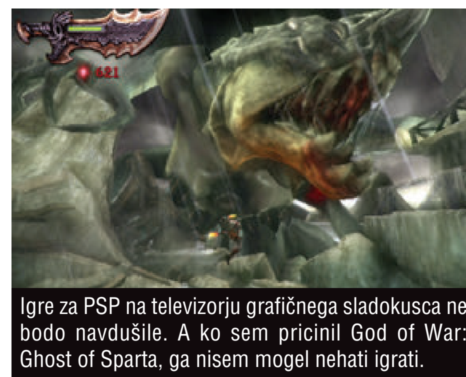


Veliki naslovi za vito in PSTV, kot sta Killzone Mercenary in Lego Movie Videogame, stanejo med 20 in 40 evri. Ni jih v izobilju, a nekaj jih še bo, recimo Resident Evil: Revelations 2 in Grim Fandango.

No, čeprav se Sony aktivno trudi, da bi pokvaril vtis, na PSTV domuje niz odličnic. Killzone Mercenary, Persona 4 Golden, Final Fantasy X/X-2 HD, Lego igre, Dragon's Crown, vseprisotni Minecraft – vse to so spoštovanja vredne, privlačne titule. Vitina nativna ločljivost 960 x 544, upscalana na 720p ali 1080i, je na velikem zaslonu videti nekoliko groba, a še zmerom v redu. Vsebinsko pa te igre sekajo, saj ne gre za telefonične neumnosti, temveč za orenk špile, ki jih digitalno ali na karticah tržijo po 20 do 40 evrov.
Prezreti ne gre niti spletno kupljivih klasik s PSPja, naj bodo to Valkyria Chronicles, God of War: Ghost of Sparta, Metal Gear Solid: Peace Walker ali Final Fantasy Tactics. Grafično so nekam zrnate in meglene, igralno pa še vedno izvrstne. Isto velja za določene legend s playstationa 1, kot so Vagrant Story, Wipeout in Castlevania: Symphony of the Night – še grše so, a zaprmej večne. Škoda le, da Sony zanje računa med sedmimi in desetimi evri, kar ni malo.



Šuter TxK je eden mnogih arkadnih, neodvisnih, čudaških in japonskih iger za vito, ki stanejo med 10 in 20 evri. Na PSTVju dela brez trohice težav.



Igre za PSP na televizorju grafičnega sladokusca ne bodo navdušile. A ko sem pricinil God of War: Ghost of Sparta, ga nisem mogel nehati igrati.

Zabava z daljave

Drugi igralni vidik, tak, ki ga proizvajalec na veliko poudarja, je remote play. To je funkcija, kjer lahko čez lokalno mrežo ali internet z vito oziroma PSTV igraš igro, ki trenutno teče v playstationu 4. (Remote play s playstationa 3, ki na viti deluje, so na PSTV začuda onemogočili.) Drugače rečeno, igralsko streamanje. Ker obratuje z nekaj zamika, četudi PSTV v mrežo povežeš s kablom, ni najbolj primeren za brzinska streljanja. Se pa da lepo igrati marsikateri špil, ki ni 'na trzaj'.
Funkcija je čisto simpatična, če ti familija zasede televizor v dnevni sobi. Na ta način sem med drugim nažigal Grand Theft Auto V in se imel v redu. Vendar remote play ni tako nadmočen, kot ga oglašuje Sony. Zamik zna biti tečen in kjer se z vito nekam zlekneš, si s PSTV prikovan pred drug zaslon. Zakaj ne bi v tem primeru vzel štirice in je nesel v drugo sobo? Manj laga ter stroškov. In še en hec: če skušaš prek PSTVja zagnati aplikacije za sukanje videa na PS4, kot je YouTube, dobiš obvestilo o napaki.



Ko uporabiš remote play, začne PSTV odsevati dogajanje na playstationu 4, od menijev do igranja. Vseeno je ta funkcija bolj uporabna v vitini obliki.

Čuden tič

… je tale playstation TV. Igranje nekaterih nadmočnih vitinih iger na velikem ekranu z njim je privlačno, naj gre za polnomastne, kot so eden najboljših japonskih frpjev Persona 4 Golden, neodvisnice (TxK, Rogue Legacy, Fez, Walking Dead) ali klasike za PSP in PS1. Razni androidni set-top boxi ne nudijo tako dodelanih špilavskih izkušenj, ki jih za nameček izkusiš z odličnim kontrolnikom dual shock. Izjema je Nvidijin shield, ki streama vsebine s PCja, a je dražji in ga v Evropi ni. Toda igralska podpora je okrnjena in vita ni sistem, ki bi ga podpirali vsi založniki. Kot videopredvajalnik pa je PSTV zgolj povprečen.
Ne rečem, mogoče bo gizmo zaživel. Nemara bo dobil več aplikacij in popravke za obstoječe igre, morebiti bo na njem dobro obratoval Playstation Now, s katerim bomo iz oblaka izkusili špile za PS3, kot je The Last of Us. A glede prodaje naprave ni uradnih podatkov, kar ni dober znak, saj se firme rade ustijo s pozitivnimi rezultati. In ves ekosistem daje vtis, da Sony ne ve natanko, kaj naj s PSTVjem počne. To pa je slaba popotnica.

LEPŠI GTA



Čeprav v igro še niso vdelali kompleksnih ropov, je moč v spletnem modusu družno krasti trgovinam. Odslej tudi v prvi osebi!

Sneti gre spet na kurbe v Grand Theft Auto V, poniglavi virtualizaciji modernega zahodnega sveta. Tokrat na PS4 v visoki jasnini, prvi osebi in z razpaslim grmičevjem, iz katerega cvileč skačejo losi in pedri.



Šoferska fizika je docela arkadna, z lahkimi avtomobili, ki jih ob skokih nese na desetine metrov. Vozíš tudi kamione, motocikle, kolesa …



Igro začneš v strogem mestnem okolju, nakar se preseliš na podeželje, ki ga tvorijo tako gozdnata kot puščavska in skalna območja.

Ker je od izida Grand Theft Auta V na PS3 in xboxu 360 preteklo že več kot leto, smo od Rockstara pričakovali kak dodatek. Lost and Damned in Ballad of Gay Tony za štirico sta prišla dokaj hitro in lepo dopolnila osnovno igro. A trud so vložili v še-bolj-HD verzijo, ki je že na razpolago za PS4 in XBO, na PC pa pride 27. tega meseca z dodanim urejevalnikom videoposnetkov.

Nesveta trojica

Z vsebinskega in igralnega gledišča je GTA5 na playstationu 4 in pri nas butičnem xboxu one enako nora, sarkastična, malopridna, nasilja polna odprava po velemestu Los Santos in njegovi širni puščavsko-gorato-vodnati okolici, kot je bila na PS3. Ne igraš z enim, marveč s tremi liki, med katerimi zvečine prosto preklapljaš: steklim kmetavzom Trevorjem, ciničnim roparjem Michaelom in povzpetniškim zamorcem Franklinom. Zasnova ni le kozmetična, saj je v igri kar nekaj ropov, kjer s prehajanjem med liki določiš, katerega dela misije se boš lotil oziroma kakšen pristop boš ubral. Recimo, da z enim streljaš in z drugim voziš. Trojico dopolnjujejo drugi odbitki, kot je Michaelov odtujeni sin, ki špila in drka. Vstavljeni so v absurdno zgodbo, ki se posmehuje samovšečnosti ter plitkosti sodobne družbe. In občasno se zgroziš, ko GTA5 dokaže, da starostne oznake 18 ne nosi tjavdan. Mučiteljska sekvenca, kjer Trevor razveseljeno uporablja srednjeveške metode, je znova dobesedno ostudna. Nedavno razkrito poročilo o zasliševalnih prijemih agencije CIA jo postavlja v novo luč …


Ko mišičnjak pri lap dancu ne gleda, lahko grabiš po babi.

Izven misij počneš vse, kar se za sodoben GTA spodobi. Prosto tekaš in se voziš, zajebavaš policaje, zbijaš mimohodeče in rešetaš iz helikopterja. Z motociklom se vzpenjaš na vršace, kjer prefukaš naključne izletnike, nakar se z vlečnico spustiš do obale in se stlačiš v podmornico, s katero raziskuješ morsko dno, iščeš radioaktivne odpadke in nagajaš morskim psom. Prav tako igraš golf, skačeš s padalom, streljaš puščavsko in gozdno živad, izvajaš jogo, se ubadaš z delnicami, greš k slačipuncam, gledaš debilne TV-oddaje, pilotiraš več vrst letal, tudi reaktivca, in še ducate stvari. Med njimi pa ni popivanja in metanja pikada, ki je šlo v štirici mnogim na živce, a hkrati ne priljubljenega raketnega ruzaka iz San Andreasa.

Privlačen je tudi večigralski modus GTA Online. Tega so sproti dogradili in je na PS4 prispel v dodelani obliki. Deluje brez večjih težav in napredek je moč prenesti s starega sistema. Tu furaš ločen lik, ki ga razvijaš in z njim opravljaš misije – streljanje, dirkanje, ropanje, tenis in tako dalje, sam ali v skupinah prijateljev. Norost je še večja, saj se naokoli sprehajajo zakosmateni transvestiti, ki te snajpajo z nebotičnikov, medtem ko te sredi dirke z raketami vrže v luft mimoleteči helikopter. Žal glede na staro inačico v novi še zmerom ni obljubljenih skupinskih ropov – heistov, v katerih bi sodelovalo več živih igralcev. Ti pridejo 'early 2015', kar lahko pomeni zdaj zdaj ali spomladi.

Šlatanje na tujo pest

GTA5 je orjaški in impresiven špil, pri katerem si glede na starost playstationa 3 težko verjel, da so ga sploh ustvarili. Toda novi konzoli sta neprimerno močnejši in nekateri smo pričakovali, da bodo njune mišice uporabili še za kaj drugega kot za očesne bonbončke. Igra je bila prej namreč nekoliko plitka in tale na novi konzoli ni nič globlja. Globoko in zahtevno ni ne streljanje, ne vožnja in še posebej ne roparske naloge, ki jih v novi ediciji niso dodelali. Nič več lopovske svobode nimaš kot na PS3, marveč le slediš tistemu, kar ti igra veli, denimo vržeš kanistre s plinom v prezračevalni sistem, nakar cigansko pokradeš vse. Orožjem niso dodelali fizike, tako da z uzijem še vedno klatiš zrakomlate, in umetna pamet zna biti identično blesava kot na stari, šibki konzoli. Sovragi ovčje priletavajo pod merek in kapsi so nekam pohlevni.
Po drugi strani pa je res, da Rockstar v vizualnem pogledu še zdaleč niso le zvišali ločljivosti na 1080p. Prilagodili so večino tekstur, bistveno povečali daljavo izrisovanja in zmanjšali nenadno pojavljanje objektov. Gladkost je zglednih 30 sličic v sekundi in manj je včitavanja – zemljevid se pokaže takoj. Zelenja je opazno več, od trave prek grmovja do drevja, ki se mu veje majejo v vetrcu. Igra svetlobe pod vodo je fantastična, nad polji zvečer rojijo kresnice in žarometi razpršeno predirajo volumetrično meglo. Nemalo je zamegljevanja objektov v daljavi, kar je videti zlasti frajersko, ko med hojo po ulici izvlečeš telefon. Zaradi vsega tega nova edicija komaj še izdaja neugledno poreklo. Le gostote prometa niso povečali, a to na igranje ne bi ugodno vplivalo.
V številne take podrobnosti so šli zaradi prvoosebnega pogleda. Ta prispeva nov občutek, a se mi zdi, da je GTA5 vseeno igra, ki so jo oblikovali za tretjo osebo. Če se ga odločiš uporabiti, boš videl, da so nalašč zanj pridodali kabine avtomobilov, v katerih lahko kažeš fakiča, in podrobne animacije ravnanja z orožji. Izboljšave so vidne tudi na obrazih likov, ne le osrednjih, ampak vseh. Recimo vlačug, ki jih vabiš v avto na brzinski kavs. Internet je cel našpiljen okrog tega, da lahko babo zdaj gledaš iz prve osebe, kar je kao ful realistično. A ta fuk je precej beden, saj ne vidiš ničesar mastnega – cipa se z veliko jamranja nasaja nate ali ti ga vleče, tvoj lik pa prašičje kruli in izjavlja neprimernosti. Postopek ni miniigerno interaktiven, kot je bil mod Hot Coffee za San Andreas. Tam so se nigri kvalitetno žgali v skladu s povelji, dočim tu lajdre še ošlatovati ne moreš, kakor bi ti pasalo. Kot glasnik sobnih perverznežev naj rečem le: "Buuu!" Jo pa lahko na kraju ubiješ, recimo stepeš s kladivom ali zgaziš v rikverc. To pove več o duševnem stanju tebe in kupa YouTubarjev kot o ustroju igre.

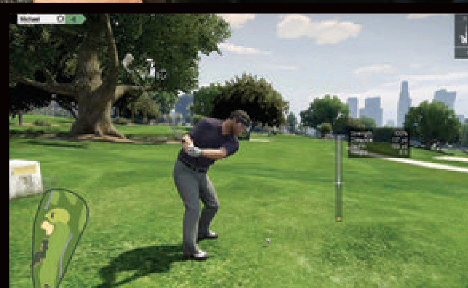
V peto gre spet rado

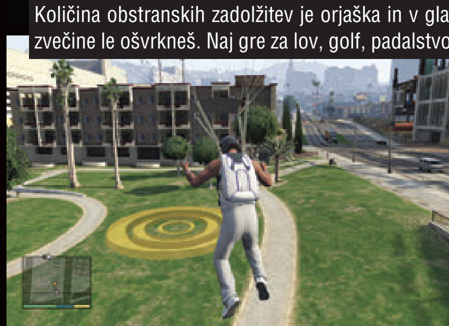
No, GTA zame ni bil nikdar simulacija kavsa s prenašalkami aidsa in gaženja nemočnih pešcev. Takisto od nobenega dela nisem pričakoval posebne globine, čeprav sem si jo želel. Grand Theft Aute sem vedno imel za stripovske inačice ameriško-evropske realnosti, ki so mi dale proste roke, da sem počel, kar sem hotel. Od omenjenih bedastoč do spremljanja zgodbe, buljenja v prizadete osebe, opravljanja misij ter uživanja v svobodi, kakršne ni v praktično nobeni drugi igri. Petica me je z vsem tem obsula na polno, na PS4 zaradi nadgrajene tehnološke plati tolikanj prijetneje.
Ker gre za vsebinsko enak špil, strošek nove edicije ne bi bil upravičen, če bi že imel staro. Če bi bil GTA5-devičnik, pa bi bila ocena 90 iz Jokerja 243 še zmerom na mestu. Mogoče kako piko manj, a tam-tam. Četudi je igra datumsko iz prejšnje generacije in ima napake, po pestrosti prekaša vse, kar je sorodnega novega ponudila aktualna, od Watch Dogs, Infamous: Second Son in Sunset Overdriva prek Mordorja in Far Cryja do Unityja. Rockstar zna.

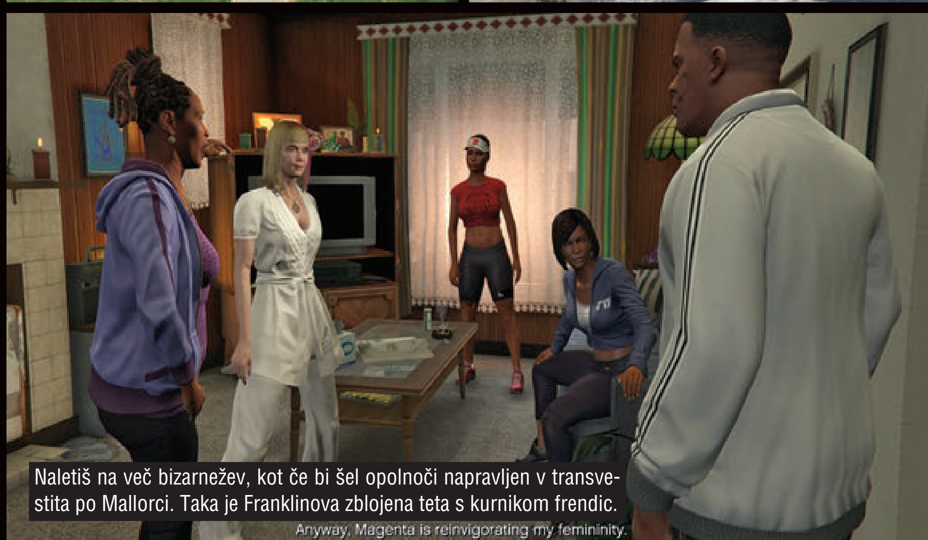
Kabine niso ravno lepe, a so priljubljene pri zbijalcih pešcev.



Če začneš delati težave, recimo gaziti folk, brž uleti policija. Pri petih zvezdicah so še kar pasji in imajo ob boku agente. Ne pride pa vojska!



Količina obstranskih zadolžitev je orjaška in v glavnem kvestu jih zvečine le ošvrkneš. Naj gre za lov, golf, padalstvo ali vodne dirke.



Naletiš na več bizarnežev, kot če bi šel opolnoči napravljen v transvestita po Mallorci. Taka je Franklinova zblojena teta s kurnikom frendic.



Izven misij na izi čekiraš fon, kake hude sekirancije pa ni niti v nalogah, saj ima ta GTA vmesne nadzorne točke. Nič več ponavljanja od začetka!



Rogue je čisto creedovska tretjeosebna akcijska pustolovščina z nemalo bojevanja in skrivanja. Svet je odprt in obstaja v računalniku ter spominih.



Piraterija je taka kot v Black Flagu. Ko plovilo zadosti poškoduješ, ga lahko potopiš ali napadeš. Ko pobiješ zadosti posadke, se ta vda.



Bojevanje je lahkotno, naj si golorok ali oborožen. En gumb napada, drugi prestreza, na zalogi pa imaš še dimne bombe in podobne nindža trike.



Če si igral Unity, te bo presenetilo, kako malo je ljudi na ulicah. To je pač cena, ki jo plačaš za starodobnost. Ni pa Rogue nikakor grafično reven.

Od serije Assassin's Creed smo vajeni, da o njeni frakciji morilcev – ašašinov razmišljamo kot o pozitivcih, ki jim največ pomeni svobodna volja. Kot taki so na smrt skregani s templjarji, ki se skozi stoletja trudijo, da bi nadzorovali ljudi tako z rabo starodavnih artefaktov kot brez njih. Toda nekateri deli niza presežejo to črno-belo delitev in razgrnejo sivine, kjer templjarji niso nujno zlobni in ašašini ne obvezno dobri. Mednje sodi pankrtski odvrtek Rogue za PS3 in xbox 360 (datum prihoda na PC ostaja 'zgodaj letos'), ki ga je naredil Ubisoftov bolgarski studio. Kljub negativnim pričakovanjem in pozornosti, usmerjeni v next-gen Unity, gre za simpatičen izdelek, ki razširi Black Flagovo osnovo in vpelje zanimivo zgodbo. Ta je prav tako postavljena v 18. stoletje, med leti 1752 in 1761, kar je čas Sedemletne vojne med britanskimi in francoskimi kolonijami v Severni Ameriki.

Shay, Shay, zgodbo dej

V središču dogajanja je nov lik, Shay Patrick Cormac, otrok irskih izseljencev v New Yorku. Ko izgubi starše, ga 'posvojijo' ašašini. V njihovih vrstah se izkaže, vendar ni priden, temveč ga zanima spor s templjarji. To pa pri njegovih mojstrih, ki zahtevajo poslušnost, ne naleti na odobravanje. Ko se Shay osamosvoji in pridobi barko ter može, prej majhne zamere postanejo velike. Noben kvarnik ne bo, če povem, da Shay preide k templjarjem, kar pomeni tako začetek razgibanega dogajanja kot podaljšanje idej iz Black Flaga.

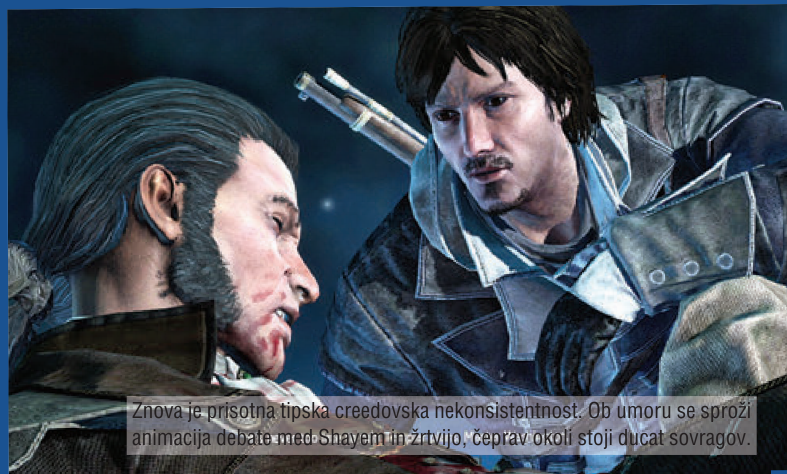
Če je bila zgodba v slednjem zmedena in nekonsistentna, je zdaj bolje. Saj ne, da je Shay epski lik, ki se lahko po zanimivosti kosa z Eziom – nasprotno, podobno kot Indijanec v trojki je predvsem mrk in maščevalen. Toda zanimiv je njegov prehod na drugo stran, ki se ne izkaže za zbirko psihotičnih nadzorovalcev človeštva. Nasprotno, templjarski cilji, ki se razgrinjajo v poteku vojne in pri srečevanju slavnih zgodovinskih osebnosti, kot je Benjamin Franklin, so enako zveličavni kot tisti, ki se jih trudijo doseči ašašini. Osebno so mi celo bolj pri srcu, kajti gmajna je s svojo opevano svobodno voljo več kot očitno razpuščena, neumna in nesposobna doseči soglasje. (Se spomniš rajske republike iz Črne zastave, ki jo pijandure takoj zaserjejo? No, to.) Zato sem cenil pripravljenost Rogua, da se znebi slikanja templjarjev kot pričočnih negativcev.

To je najbolj vidno v dodatnem zgodbenem materialu, ki ga pridobiš v sedanjosti v templjarski firmi Abstergo. Za razliko od Unityja, kjer je ta plat umanjkala, se tako kot v Black Flagu v vlogi igralca-odkrivalca spominov iz prve osebe potikaš po korporaciji, vdiraš v računalnike in nabiraš datoteke. V njih najdeš več o ozadju in odkriješ številne navezave na prejšnje Creede. Tja do enice, kjer je skušal vodja morilcev ('starec z gore') mir na svetu doseči z rabo tujske naprave. Kar je točno to, kar počno templjarji. Je Altair kraljevsko zajebal, ko je po prihodu na oblast ašašine odpeljal po čisto drugi poti? Bi se bilo moč brez sledenja idealom ogniti več stoletjem dolgemu prelivanju krvi?

Ko normalni svet zbledi

Mogoče, mogoče ne. Zdaj je, kar je, in Shay ni do svojih nekdanjih delodajalcev prav nič usmiljen. Hkrati ne kaže milosti do Britancev, Francozov in naključnih razbojnikov. V New Yorku in na otokih severnega Atlantika vse potolče v običajnem dvogumbnem bojevanju z noži, sabljami, pištolami in dimnimi bombami, ki je enako plitko kot v Black Flagu. Oziroma jim zavda na morju, kjer z ladjo Morrigan serijsko potaplja barke, jim jemlje tovor in jih pošilja v navidezno floto. Z njo v lahkotni taktični miniigri izpolnjuje kratke nalogice, iz katerih dobi dodatna sredstva za nadgrajevanje rezil in pihalnikov. Med slednje sodi zračna puška, iz katere s še večjih razdalj kot prej letijo uspavalne puščice, strelice, s katerimi sovražnike za nekaj časa obsede bes, in petarde za vzbujanje pozornosti. Prav tako je moč okrepiti ladjo, ki dobi močnejše topove, zdržljivejši trup, zažigalne bombe, možnar in novo

Assassin's Creed: Rogue


Znova je prisotna tipska creedovska nekonsistentnost. Ob umoru se sproži animacija debate med Shayem in žrtvijo, čeprav okoli stoji ducat sovragov.



Shay ašašinske spretnosti obvlada, ker se jih je učil. Ne kot Arno Dorian v Unityju, ki jih ima kar prirojene. Tipčka sta drugače v zgodbi močno povezana.



Ledene gore so novost v morju, vendar niso bistvene. Ladje ne poškodujejo prav dosti in valovi, ki nastanejo, ko jih razbiješ, so precej šibki.



Kot običajno so poti, ki jih ubirajo stražarji in žrtve, rigidne in jih ni težko naštudirati. Tale ubožec se bo sprehodil tik mimo cize, kjer se skrivam.

pridobitev, strojnici podoben hitrostrelni kanon 'puckle gun'. Ta jadrnico zaradi samodejnega označevanja tarč in hitrega sledenja spremeni v Tisočletnega sokola Atlantika v osemnajstem stoletju. Škoda torej, da ni nobene Leie, saj so ženske v tem delu krepko v ozadju.
Da je Rogue zgrajen na Black Flagovi osnovi, je zelo očitno. Ne le zato, ker je časovni okvir sličen in srečuješ like od tam, na primer zamorskega revolucionarja Adewaleja, ki je prednjačil v dodatku Freedom Cry. Počneš namreč mnoge stvari, ki si jih v Praporju, od morjeplovstva do zabavnega tiholazništva, ki poudarja hitrost in raznovrstnost prijemov za odstranjevanje zabitih nasprotnikov. Te štihaš iz grmovja, senenih kopic in z listjem napolnjenih ciz, obešaš jih z dreves in mečeš s stražnih stolpov. Če zagusti, oddirjaš stran in čez minuto ne bo nihče več ničesar vedel. Res je le, da so capini nekoliko bolj kot v Black Flagu občutljivi na padle sotrpine. Zato prideta prav skrivanje trupel, ki so ga v Unityju tako debilno onemogočili, in žvižganje, da privlečeš pozornost posamičnih soldatov.
Po otokih in obali so nadalje znova razmetane skrinje z denarci, kosci zemljevidov, ki vodijo k skritim zakladom, ter note pristnih mornarskih napevov, ki se ukvarjajo zlasti z grogom in mastnimi babami. Obnavljaš lahko določene zgradbe, ropaš skladišča, osvajaš trdnjave, ribariš narvale in loviš severne medvede, po zgledu AC: Revelations zavzemaš mestne postojanke rokomavhov in loviš njihove vodje, rešuješ talce ter vtikaš nos v neraziskane dele treh velikih ozemelj, ki se naložijo ločeno. Tako si tudi izven kakih petnajst ur dolgega glavnega kvesta brez nastavitev težavnosti dober za dneve in dneve.

Strupeni ašašinski prdci

Vprašanje je seveda, ali so vse te plati boljše, zanimivejše in kompleksnejše kot v Black Flagu, ki se je začel sčasoma dodobra ponavljati. Odgovor: kakor kakšna. Nemalo aktivnosti je do pike enakih, pri drugih pa so slovanski avtorji uvedli nekaj sprememb. Skrivanje je denimo po eni strani še bolj akcijadno zaradi zračne puške z velikim dometom. Prav tako lahko v Rogueu manipuliraš s strupenim dimom in nosiš masko, ki ti omogoča premikanje skozi zelenkasto meglo, v objemu katere sovražniki onesveščeni cepajo po tleh. Iz Revelations pa so povzeli zasledovalce, stalkerje. To so prihuljeni morilci, katerih prisotnost napove zlovešča muzika in jih je treba odkriti z orlovskim pogledom, sicer se pojavijo od nikoder in ti zapičijo nož med rebra. Prav tako je fino, da nisi več le v vlogi ašašina, temveč moraš kot templjar umore preprečevati.
Po drugi strani ni več potapljanja iz Zastave, prav tako ni podzemnih templjev in količkaj zahtevnih ugank. Začudenja vredno je, da Shay ne doprinese niti ene templjarske posebne sposobnosti, marveč se obnaša kot znan ašašin. Prav tako na tiholazenje ne vpliva sneg, na primer s sledmi, niti niso ledene gore v severnem morju kaka posebna taktična prepreka. Ladijskim bitkam se ne pridružijo opazno nove vrste bark z nevidenimi sposobnostmi, takisto je bore malo novih kopenskih sovražnikov in razočarajo leseni šefovski boji, za katere je Creedov pogon razvpito neprimeren. Ter dejstvo je, da bo marsikdo pogrešil večigralsko plat, ki so jo v celoti izrezali. Četudi je Rogue povsem samotarski izdelek in prvi tak Assassin od dvojke leta 2009, ga tržijo po 60 evrov, kar spomni na gusarski rop pri belem dnevu. Desetak ali dva nižja cena bi bila upravičena.

Malopridni klic

Res je, da je Rogue (izgovori 'roug' kot odpadnik, ne 'ruž' kot rožnata) žrtev uspeha matične serije. Ta ima vse manj manevrskega prostora, če hoče zadovoljiti ljubitelje, ki so zadovoljni z obstoječim stanjem. Ker so Creedi precej nedeljske igre, je takih vse več. Prav tako je polna cena neupravičena, po eni strani zaradi opustitve večigralstva in po drugi zavoljo manka krovnih inovacij. Saj ti je jasno, da je lik tradicionalno neroden, plezanje totalno nezahtevno in arhitektura zaradi vrste okolja medla? Bolje, da ti je, sicer boš nejevoljen.
Ampak sam presenetljivo nisem bil. Kljub tem validnim očitkom ima Rogue živo srce in je kljub upravičenosti nadimka 'Black Flag 1,5' privlačen. Dizajn misij je soliden in navzlic konkretni dolžini uspejo tako glavne kot stranske naloge vzdrževati kakovosten ritem, da se vračaš in dokončaš začeto. To je težko opisati, vendar je Rogue kot celota bolje zgrajen in tempiran kot Črna zastava, z boljšo zgodbo in veličastnimi trenutki. Na primer mašo v lizbonski katedrali tik pred potresom, ki je mesto razrušil leta 1755. Kakšno zvezo so imeli s tem ašašini in templjarji? Boš videl ...

71 ***Snetiju** so bili templjarji vedno všeč, zato se jim rad pridruži.*
PS3 / X360 / PC Ubisoft

Sunset Overdrive

Aso špili umetnost? Nekateri se te debate udeležujejo, drugim zanjo ne bi moglo bolj viseti dol. Med slednje se definitivno uvršča Sunset Overdrive – Microsoftova neonsko barvita, židana, radostna tretjeosebna pobijalka, narejena ekskluzivno za xbox one, ki te hoče razvedriti in jo prav malo briga, če tega nočeš.

Kakšna štimunga bo v njej nenehno vladala, se razkrije, ko junak po nekaj minutah poprime za dolgo puško z nabojnikoma v obliki testisov in jo krsti za 'flaming compensator'. Če bi bil tip Slovenec, bi se gotovo hihital ob slovarski istovetnosti glagolov drsati / drkati in te drezal s komolcem, češ, stari, fak, kako smešno. Najstniško obešenjaški humor s pridihom straniščnega odtlej šprica le še bolj prostrano in bogato, čeprav naključno in neosredotočeno. Natanko tako kot mehko tkivo osrednjih sovražnikov, ODjev ali overcharge drinkerjev. To so bili pred kratkim normalni prebivalci velemesta, ki so se zaradi kemične svinjarije v sodavici spremenili v nagravžne gnilotkivne pošastke. Drugače rečeno, v žlahtno zombijsko žlahto. Zdaj je treba ODjevsko kugo preživeti in razkrinkati pohlepno korporacijo Fizzco, ki se trudi prikriti zmedo, da ji ne bi padle delnice. Ne bo ji uspelo, če imaš ti pri tem kaj besede!

Hoverboard? Pha!

Spočetka resda komaj kaj golsneš, saj se predvsem trudiš, da bi te spake ne zgrizle. Kamorkoli v peskovniško odprti ameriški metropoli greš, ne mine dolgo, da se pojavijo grčeče spake z resnimi dermatološkimi in stomatološkimi težavami. Pokončaš jih s šibkim mlatenjem in dosti silnejšimi streli, s čimer uporabljenemu pihalniku dodaš nekaj izkušenj. Ko jih orožje nabere zadosti, se okrepi, s čimer pridobi na moči. Lahko mu dodaš še bonuse, na primer takega, da se sovražniki vnamejo. Menjavaš jih z obodom, ki vzdušno upočasni dogajanje.

A ravno toliko kot krepelca šteje gibanje, ki ti da krila brez sladkano kofeinske brozge. Če si mislil, da imaš svobodo premikanja v Assassin's Creedu, z ukradenim vozilom v Grand Theft Autu in s kiborškimi nogami v Crackdownu, še nisi izkusil Overdriva. Heroj se lahko na svojih posebnih podplatih, za katere ni jasno, od kod so, ampak koga briga, visoko odbija od objektov, kot so avtomobili in zabojniki. Kar pa je še pomembneje: dričati se je sposoben po vsakršnem ostrem robu, torej po ograjah, napuščih, železniških tirih in električnih žicah. To početje je samoumevno in elegantno – skočiš na rob, pritisneš gumb, da se prilepiš nanj, in že se drajsaš, da Tonček Sokolov od zavisti rdi v brezzobi fris. (Po fiasku z Ride ni znal več kikflipa.)

Eh, ti oglaševalski baloni

Med drajsanjem nisi omejen na turistično opazovanje, temveč sučeš kamero, skačeš in streljaš. Celo tako prijazen je špil, da lahko pri tem nekoliko upočasniš dogajanje in s tem bolje nameriš. A natančen ni treba biti, kajti igra merek sama peha v nakaze, ki se znajdejo v njegovi bližini. Tebi je treba le odpošiljati svinec in občudovati stripovske pršce sluzi in črevc, v



Sunset Overdrive je brzinska, adrenalinska akcijada s prelestno grafiko, dričalnim ploščadenjem in mnogo strelskih obračunov z množičnimi, neumnimi spaki.



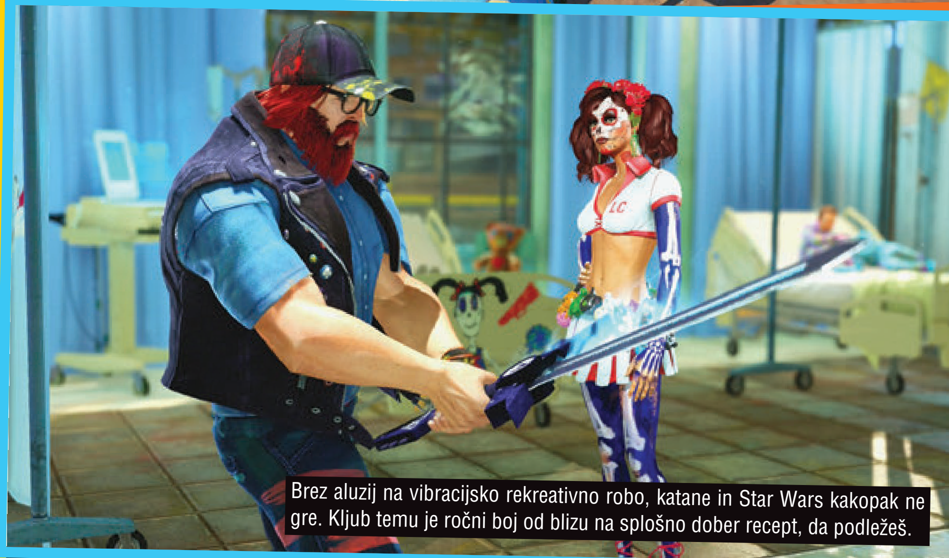
Misije so dokaj raznolike in pošastke ugonabljaš še kako drugače kot le s streli in zamahi. Vmes denimo zajašeš vlak in med gnusi na progi storiš pravi genocid.



Takihle bojev boš izkusil ničkoliko. Orjak bo švigal proti tebi, par ostud te bo obstreljevalo, drugi pa bodo množično in zložno napredovali nadte.



Na mesto stalno pritiska sonce in nad parnadstropnimi zgradbami se vijejo železniški tiri. Vendar ni teme, dežja in hudo visokih zgradb za plezanje.


Brez aluzij na vibracijsko rekreativno robo, katane in Star Wars kakopak ne gre. Kljub temu je ročni boj od blizu na splošno dober recept, da podležeš.

MOGOČNA ZGLEDA

Čeprav je prva reakcija na dričanje po robovih v Sunsetu Tony Hawk, je dejansko veliko močnejši zgled stara dreamcastova kultna klasika **Jet Set Radio**. (Kultna klasika se ji reče, ker je ni nihče kupil.) V Hawku je bilo poanta štepanje točk z izvajanjem raznolikih kombinacij, dočim je bilo drajsanje po objektih v Jet Set Radiu kljub točkovanju predvsem način za dosego cilja – tolpaški nadzor nad ozemljem v Tokiu z grafitiranjem zidov. Enako, kot je grindanje v Sunsetu navzlic večstopenjskemu merilniku zgoraj desno orodje, da nekam prideš in vmes postreliš izdatno količino OD-zombakljev. Tudi Jet Set Radio je bil neznansko pisan in iz njega je tolkla nekoliko nedoločljiva kulerska vibracija, kakršno zdaj poseduje Overdrive. JSR je kasneje dobil nadaljevanje za prvi xbox, Jet Set Radio Future, prvenec pa je v HD-obliki na razpolago za PC, PS3, xbox 360, vito, iOS in Android. Nobenega izgovora nimaš, da ga ne odigraš.

Drugi silni zgled je serija **Ratchet & Clank**, ki so jo Insomniac klepali dolga leta, dokler niso od Sonyja prebegnili k Microsoftu. Ratcheti so prav tako tretjeosebne akcijade, ki kombinirajo skakanje, streljanje in dričanje z magnetnimi škornji. Imeli so sicer uganke, ki pa jih v Sunsetu ni, saj smo vendarle leta 2014 in je treba igrati hlastno, da ostane časa za obrambo domovine in trošenje. Takisto bo vsaka ljubiteljica Ratcheta (naj imajo dame enkrat prednost) nostalgično vzburjena, ko bo videla, kako iz zabojev letijo denarci in iz zabojev strelivo. Na natanko enak način kot svojčas vijaki! No, najmočnejša stična točka so Overdrivova orožja, ki so zelo očitno ubrana na Ratchetovo vižo. Tam si takisto imel razne raketomete, šibrenice, bumerange in take zadeve, ki so masovno delale štalo med robavsi, da nisi vedel, kateri slepič je čigav, pa še nadgrajeval si jih lahko. Vic je le v tem, da je bilo v določenih Ratchetih – ne vseh, kajti serija ni bila enoznačno superiorna – ubadanje s krepelci globlje. Morda to povzamejo v Overdrivu 2?





katere se spreminjajo spake. Naj gre za ODjevce v več pojavnih oblikah, od običajnih pazantov prek orjakov, ki skrivaje po kotih rojevajo nove gnusobe, do strelcev, ki te pingajo z razdalje. Oziroma za bolj človeške sovražnike, kot so nažigalsko nadarjeni Scabi in humanoidni roboti, ki s plazmo kurijo vsepovprek.

Bolj kot napreduješ skozi rdečenitni niz glavnih nalog in številne obstranske zadolžitve, večje so horde napadalcev in bolj kaotičen je raztur-žur. Orožja z nadgrajevanjem in bonusi dobijo polbožje lastnosti, tako da s šotganko plameneče razgoniš pol ducata napadalcev in odpreš glavo njihovemu korpulentnemu goniču. Za sproti nabrani denar pri prodajalcu kupiš nova sejala smrti, denimo trosilo kisline, ki cvre uletavajoče gavnarje, helikopterčke, ki samodejno mitraljirajo, bazuko z eksplozivnimi medvedki in krvoločne bumerange. Količina ognjenih krogel, dimnih vlečk, vreščanja in naokoli letečih delov teles s tem postane epska.

Pojavijo se tudi nadgrajene različice barab in šefi. Posebna izkušnja je večidel zračna bitka z gromozanskim oglaševalskim balonom, ki iz PR-prijaznosti skladno s tvojim razkosavanjem prehaja v čisto blaznost. Zlasti pa se ti okrepijo premikalne sposobnosti. Sčasoma postaneš vešč pospeševanja pri drkanju, ee, drsanju, zmoreš se dvakrat više odbijati v zrak, teči vzdolž zidov in na najvišji točki skoka vodoravno švigniti. Tako si kasneje nazarensko gibljiv in pošten zalogaj za domala vsakogar, ki si ti upa prekrižati pot.

Tu sem doma, a bi se selil

To je osrednja težava Sunset Overdriva, s čimer se prav nič ne razlikuje od domala vseh modernejših iger v odprtem svetu. Njegov ocean je širok, vendar plitek. Kljub novim sortam sovražnikov, ki so občasno bolj občutljivi na določena orožja, je v njihovo sesuvanje treba vložiti bore malo truda, težavnostnih stopenj pa ni. Prav tako ni naprednejših fint v slogu fizikalnega pogona, ki bi krušil okolico in s tem robkal tvojo zaščitenost. Špil pač hoče lahkotno zabavati, pri čemer je uspešen. Vendar bodo zahtevnejši že v teku kakih dvanajst ur dolge osrednje kampanje ugotovili, kako preprost je.

In kako omejen. Najboljše peskovniške igre plitkost nadomestijo z raznolikimi obstranskimi zadolžitvami, ki ne kopirajo osnovne mehanike. Pri tem je prvak GTA, kjer v zadnji inkarnaciji igraš golf, se potapljaš, pilotiraš avione, loviš srnjad, skačeš s padalom in še marsikaj. Tako pozabiš, da njegovo tretjeosebno streljanje ni prav vrhunsko. Obstranske naloge v Sunsetu so zvečine take, da počneš tisto kot sicer – popokati moraš vse sovrage v omejenem času, priti do cilja pred iztekom ure, take reči. V uspeh moraš vložiti nekoliko več truda kot v temeljni kvest, a spet ne toliko, da bi temu rekel krepak izziv. Še najbolj problematična je nadzorna shema, za katero moraš biti hobotnica – dosti je gumbov, ki jih je treba pritiskati v pravih trenutkih, sicer cepneš v globino ali narediš kaj čisto nepredvidenega. A čez nekaj časa je samoumevna.

Tudi mesto nekolikanj razočara. Vizuelno je krasno, z žarečimi barvami, prečudovito vodo, po kateri lahko drsiš, in tako modrim nebom, da ga ne bi bila sposobna udejanjiti niti Sega. Ne glede na to, koliko priželjcev v boju frči po zraku, gladkost ne gre po gobe. A metropola je kljub ločenim četrtim podhranjena z vidika arhitekturne in slogovne raznolikosti ter kompleksnosti. Vreme se ne spremeni in tema pade le skriptano, ulice so opustele ter enolično polne stoječih avtomobilov. Preprosto se nikjer nič ne dogaja, če sam ne dregaš v osja gnezda. Le sanjaš lahko o hordah sovragov, ki bi se plodili in ti zgazili oporišče, če ne bi posredoval, oziroma bazah človeških nasprotnikov, ki bi se taktično krepili in ti nagajali. Niso take reči za Sunset Overdrive, prečiščeno esenco modernega ameriškega igralskega blockbusterja, ki mu simplificirana zabavnost pomeni vse.

Zloži v posodo, cmari več ur

Toda prefiltrirana digitalna uživancija ima svoj čar in če iščeš sprostitveno igr(ic)o za pozabo na tegobe vsakdanjika, je tale boljša od marsikatere zresnjenke v slogu Watch Dogs, Shadow of Mordor ter Infamous: Second Son. Hitro in zlahka se izgubiš v adrenalinskem ploščadenju, ki ga spremlja obilno žaganje rock kitar, in množičnih obračunih, v katerih nisi zares ogrožen. Če že umreš, oživiš brez kazni oziroma je naloga tako kratka, da se niti sekiraš ne in ne jadikuješ kot v četrtem Grand Theft Autu, ko si moral še enkrat dati skozi celega vraga. Ob tem Insomniac niso pozabili na raznovrstnost, saj kalup dostikrat preoblikujejo. Visoko nad mestom loviš vlak, braniš in čistiš področja, iščeš predmete, tlačiš sovražnike s kroglo za razbijanje zidov, frčiš z oboroženim zmajem in ščuvaš robotskega psa. Več nalog je takih, da ščitiš bazo pred valovi tečnob, pri čemer v slogu branjenja s stolpiči v 3D-prostoru razporejaš pasti in streljaš na lastno pest. Škoda pa, da ni kakih kompleksnejših oblik udejstvovanja, kot so ropi v GTA5. Uf, sem star in tečen. Grem spit eno Fizzcovo kokto, bom brž pravi za Sunset.

Zgodba je vsebinsko sicer precej apnarska in sledi tipski zasnovi zombijskih špilov, na primer Dead Risingu 3, kjer se udinjaš srečanim preživelim in si zamorjen ob misli, da so ljudje hujši od hodečih trupelc. A če si mlad po srcu in ti paše billandtedovski humor, si ne moreš kaj, da se ne bi režal ob tepcih, ki poseljujejo Overdrivov svet. V igralnici sredi mesta visijo hipsterski debilčki, ki se pogovarjajo skozi čvekalne programe za svoje ultramoderne mobilnike, drugod naletiš na rahlo sprevrženega starca, norega lastnika elektronike, ki jo potrebuješ, in zaprte skupine, ki se grejo Gospodarja muh. Lastno osebnost ima tudi vsak od štirih likov, dveh bab in dveh decev, ki jih izbereš in po mili volji krancljaš. Ena od babnic je govorno zajedljiva, dočim hrust rad obuja spomine na študentske pijanske pohode, da prav pogrešaš Kingstone v ozadju. Sicer ni noben malopriden fukač kot oni v Saints Rowu, a saj jim ni treba biti. Umetnih tičev in razpočenk smo imeli tam čisto dovolj.

Dodatne nasmeške sprožajo ducati referenc na popkulturo, ko na primer pri oživetju lika ta stopi iz krste (Drakula), se pojavi iz svetleče krogle (Terminator), ga spustijo po žici (Mission Impossible) ali ga teroristi fuknejo iz kombija. Pa zafrkavanje iz ameriške zapuščine, kot je ponarodela debata "I got guns!" – "But how do I know you can use them?" – "I'm an American!" Nežni vici na rovaš geekovske japonsko-animejske subkulture. In stalno tikanje na četrti zid, ko recimo nekoga prepričaš v svojo carskost tako, da prikličeš na ekran krog za izbiro orožij. Jaz sem se smejal in ponosen sem na to.

Barka iz perja

Nič od naštetega ni osredotočeno ali namensko satirično. Je pa hecno in paše v Insomniacov farboviti, neugnani igralski kalejdoskop, ki bi bil v obliki glasbe Jan Plestenjak in v obliki hrane hamburger s krompirčkom. Umetnost to še zdaleč ni in bogvaruj, da bi ga konzumiral vsak dan, še ob jetra prideš. A vsake toliko paše en škodljivo uživantski igralski bigmek v sobi 102. Samo tvoj, samo zate.

79 *Sneti zdaj ve, da žlampanje sumljivih sodavic iz diskontov resno škodi.*

xbox one — **Insomniac / Microsoft**



VEČIGRALSTVO

Ker mora biti večigralstvo vključeno v sleherni visokoprofilni moderni naslov, naj vanj sodi ali ne, je tudi v Sunset Overdrive. Gre za sodelovalne sorte multiplayer za do osmerico po spletu. Ne omogoča igranja zgodbe v bratovščini, marveč se osredotoča na ločeni modus chaos squad, do katerega prideš skozi telefonske govorilnice, razmetane po mestu. (Te so seveda referenca na stari smešnofilm Bill & Ted's Excellent Adventure, v katerem je Keanu Reeves privzel edini fris za preostanek svoje kariere.) Ko te iskalnik združi s sotrpini, se skupaj pojavite na omejenem delu mesta, kjer družno izpolnjujete kratke, sproti zadane naloge, od ploščadnih do strelskih. To se čez kake četrt ure izteče v branjenju baze pred več valovi nasprotnikov, ki traja nekako še enkrat toliko. Lik v večigralstvu je na srečo enak tistemu v samotarskem načinu, denar, izkušnje in predmeti pa prehajajo med modusoma. Tako imaš vedno občutek, da prispevaš k izgradnji heroja. Chaos squad je načeloma sicer simpatičen način, vendar je kvečjemu češnja na tortici, ki jo pozobaš in pozabiš. Cilji se začno prehitro ponavljati, strežniki so dokaj prazni in če druščina ni uigrana ali vsaj deloma polna vljudnih, pomaganja željnih oseb, kar je pri združevanju z naključneži skoraj nemogoče, je zmeda totalna. Ljudje se dričajo po svoje in redno failajo pri zadanem, tako da raje pobereš šila in kopita in greš nazaj na svoje. Imaš vsaj mir.



Ena od popestritev je zračno zasledovanje velikega cepelina z garažno narejenim zmajem. Tako kruljav je, da ga je treba voditi čez šprice toplega zraka.



V enem od šefovskih bojev je igra tako prelestna, da xbox one v primerjavi s PS4 ni videti prav nič inferioren. Rekel bi, da potrebuje zgolj še več ekskluziv.


Dokler je Newton prijazen, je svet jako pisan. Nato se zelo stemni.



LittleBigPlanet 3

Serija LittleBigPlanet je leta 2008 debitirala na PS3 pod sloganom 'Play, Create, Share' in osvojila prenekatero srce z edinstvenim grafičnim slogom. V središču pozornosti je bil prikupni junak iz žakljevine Sackboy, ki je v pogledu od strani premagoval ploščadne zapreke. Pri tem sicer ni bil prav natančen, saj se je ob doskoku na rob platforme obnašal dokaj naključno. Prehajanje med več ravnmi, iz ospredja v ozadje in spet nazaj, pa je bilo mestoma po nepotrebnem zakomplicirano. A temu navzlic se je špil proslavil. Tudi zato, ker je bil del izdelka orodje, s katerim so jo udejanjili. Zmogljivi urejevalnik ni bil višek prijaznosti, a številni so ga naštudirali in s skupnostjo delili marsikaj zanimivega.


Posebni 'pop-it puzzle' nivoji vsebujejo gradbeno-inženirske uganke.


Sovražno nastrojeni roboti so majhni, dočim je ta šef kar cela soba.



Tudi graditi je moč družno. En izbira tapete, drugi uči robota rigniti.

V tretje gre rado

Tokrat so izvirni avtorji Media Molecule asistirali, medtem ko je večino dela opravil neodvisni studio Sumo Digital. K sodelovanju so poleg stalnega pripovedovalca Stephena Frya povabili njegovega rojaka Hugha Laurieja. Ta posodi glas antiheroju Dr. Newtonu, ki ogroža planet Bunkum, mi pa se znajdemo v vlogi žakljastega rešitelja oziroma vrečaste rešiteljice. Njemu ali njej lahko poljubno spremenimo zunanjost, s kostumčki vred. Nato s spretnim skakanjem in pravilno rabo pripomočkov vandramo širom sveta iz naravnih materialov, od papirja do kovine. Nevarnosti predstavljajo naelektreni objekti, strupeni bazeni, raznorazni roboti in tri velike šefovske kreature. Roboti imajo praviloma ranljivo točko in segajo od psov do kosilnic, dočim med titani izstopa pobesnela pečica. Vse nepremične in premične stvari, od ploščad do marionetnih prebivalcev, so tako povezane celote, narejene iz osnovnih gradnikov.

Tokrat igranje ni linearno, marveč je svet velik nivo, posejan s preprekami in vrati. Urejen je v metroidvanijski maniri, kar pomeni, da ne moreš takoj iti povsod, marveč je treba za odklepanje področij nabirati ključne predmete in se dosti vračati. Tematsko je okolica jako razgibana, saj med drugim obiščemo filmsko kuliso Amerike leta 1950 z Elvisom, prelepo rusko snežno palačo iz knjig ter dvorec razjarjene kraljične.

Vrata vodijo v manjše, samostojne nivoje, ki so bodisi postranskega pomena in vsebujejo raznolike arkadne izzive, bodisi pomembni za napredovanje, ker tam dobimo kak uporaben element za širjenje sveta. Pet jih je, med njimi čelada s kavljem za drsenje po tirih in teleportirne žogice. Prav tako v podnivojih dobimo frnikole, ki obudijo drugačne žakljaste like. Na primer psa Oddsocka, ki kot Sonic teče po klančinah, in ptiča Swoopa, ki se počasi dviguje in hitro pikira.

Ploščadno-ugankarski elementi so znova spodobni, žal pa je raba pritiklin in alternativcev po dodatnih stopnjah skromno odmerjena. Bolj jih potrebuješ v širnem svetu za doseganje skritih kotičkov, kar ni ne posebej napredno, ne težko. Hkrati se razvija zgodba, ki je je za kakih šest ur, če hitiš, oziroma dvakrat toliko z osvajanjem skrivnosti ter miniiger, kjer iz ptičje perspektive vodiš jetija ali naenkrat nadzoruješ osem žakljefantov. Ni obvezno, a se splača, saj dobiš več materiala za ustvarjanje lastnih kreacij.

Sprosti kreativnost

Sumoborci urejevalnika niso kaj dosti spreminjali, kar ni težava, saj je zrelost dosegel že v dvojki. Glavni napredek je v tem, da so lahko nivoji večji in jih moreš sešiti v zaporedja. Velikost je tako omejena le s prostorom na disku. Ravni je odslej šestnajst in omogočajo privlačne prelete zidov ali oddaljeno dogajanje kot v novejših Marijih.

Treba je vedeti, da je urejevalnik znova daleč od enostavnega in brzinskega. Ustvarjanje količkaj zapletenejših nivojev terja obilo časa in dela. So pa tokrat pohvalno ponudili akademijo, ki razloži delovanje orodij. Znajdemo se v že narejenem levelu, kjer sami dozidamo, odstranimo ali logično sprogramiramo dele za napredovanje. Kul za novince, pa tudi za kako starino, ki se ji v prejšnjih naslovih ni ljubilo eksperimentirati z orodji. Kot doslej so dali na razpolago vse gradnike, s katerimi so udejanjili kampanjo. Z njo so le demonstrirali, kaj vse se da storiti. Življenjska doba igre in uporabnost novosti tako slonita na ustvarjalnosti skupnosti. Presenetljivo se da uvoziti profil iz LBP1 ali 2 in nadaljevati, kjer si pred leti končal. Zavoljo tega so v nov pogon prenesli devet milijonov (!) starih garažnih iger in soban, tako da materiala za skakanje zlepa ne zmanjka.

Nezloščen biser

A naj bo skupnost še tako živahna, ima LittleBigPlanet 3 nekaj težav v sami srži. Osnovni problem so za serijo značilni, nenatančni doskoki, kar v navezi z omejenimi življenji na snemalnih točkah proti koncu odprave večkrat načne potrpljenje. Čeprav je igra videti lahkotna, celo otroška, je zahtevnih situacij nemalo. Prav tako grajam krepke nalagalne čase in dejstvo, da je malo nivojev, kjer je moč izbrati različne junake in napredovati z njihovimi samosvojimi lastnostmi. Povečini morajo vsi sodelujoči uporabiti enake, kar krni raznolikost. Delovanje spletnega večigralstva pa je pokvečeno, tako da se je bolje zateči k lokalnemu sodelovanju.

A metroidvanijska zasnova, hecni liki in odbiti nivoji so dovolj, da igra na kraju izpade solidna. Tak je pač LittleBigPlanet. Naporen, izzivalen, včasih čudaški in trdo raševinast – toda hkrati očarljiv, zabaven, kreativen in samosvoj.

75 ***Raveerja** na MalemVelikemPlanetu polula pes, pokaka ptič in pohodi hrust.*
PS4 / PS3 Sumo Digital / Sony



GRUPAK MOJSTRA ŠEFA

Če si hotel igrati vse dele serije Halo, si potreboval vsaj dve konzoli oziroma konzolo in računalnik. Odslej pa si lahko vesoljski špartanec na enem samem mestu – xboxu one, za katerega je izšla enotna, ozaljšana zbirka Halo: The Master Chief Collection. Sneti vnovič poleti med zvezde šeškat Covenante, teptat Floode in brskat po artefaktju, ki so ga zapustili Forerunnerji.

Za dve igri mi je žal, da se na slovenskih tleh nista nikdar udomačili: Zeldo in Halo. Ampak saj je logično, da sta izostali. Zelda je pravljična, risana serija japonskih akcijskih frpjev, dostopna le na Nintendovih konzolah. (Povprečen Slovenec: "O FUJ!") Halo pa je niz futurističnih vojaških prvoosebnih streljank, ki so povečini zaobšle računalnik (običajen Slovenec: "BUU!") in to zvrst udomačile na, tako je, spet konzolah, le da Microsoftovih. Glede na bedno razširjenost xboxa one pri nas se to s prihodom zbirke MCC ne bo spremenilo. A to ne vpliva na njeno kakovost, niti na privlačnost za ljubitelja malo drugačnega virtualnega streljanja, kot smo ga vajeni te dni.

DOBRO MALANJE

Cena Collectiona je pri 60 evrih polna, toda vsebine je obilo. Na enem ploščku ali digitalnem dolpotegu prejmeš vse štiri igre s futurističnim junakom Master Chiefom v glavni vlogi – Halo 1, 2, 3 in 4. To so moške, testosteronske igre, polne (nekrvavega) rešetanja, mrkogledih soldatov in hladne, visokotehnološke, geometrično pravilne okolice, kjer z ameriškoidnim herojem rešuješ Zemljo pred napadalci iz vesolja Covenanti. Hali imajo svoj način, pristop, dušo, če hočeš, ki je tako instantno prepoznavna kot recimo Bioshockova.

Grafično in zvočno so vsi Hali v paketu prilagojeni sedanjiku in tečejo v 1080p z zvečine gladkimi 60 sličicami v sekundi. V štirico in trojko predelovalcem ni bilo treba vložiti dosti dela na zunanjosti, čeprav se jima skok na xbox one s tristošestdesetice ipak pozna. Prav tako jim ni bilo treba dosti posegati v enko, ki so jo pred časom že priredili za xbox 360 v obliki praznične izdaje Anniversary, čeprav je tista tekla pri 30 fps. Največ so se ubadali s Halom 2, ki je obstajal le v grafično dodobra primitivni obliki. Kar je bila prej vijolična fleha, je zdaj podrobna tekstura zidu ali tal, po hodnikih sika dim in mrak predirajo luči. Po oglatosti modelov se vidi, da je naslov star, a smisel ni podirati tehničnih rekordov, marveč igro predstaviti kot nekako normalno za današnjik. To jim je uspelo. Omembe vredna je tudi glasba, ki so jo posneli na novo in je polnomastno aranžirana. Kitariziranje Steva Vaija še nikdar ni zvenelo bolje.

Prenesli niso le kampanj, kajti v enotnem lansirnem meniju so združeni vsi tekmovalni spletni načini iz Halov od ena do štiri. Prebarvani, seveda. Za Američane so najbolj zanimivi tisti iz enice in dvojke, ker sta ta dela tam razširila kulturo dnevnosobnega strelskega obračunavanja. Le-to spočetka ni bilo spletno, saj so servis Xbox Live splovili pozneje, zato so ljudje nosili skupaj televizorje in konzole ter jih povezovali s kabli. Oziroma se zabavali na razdeljenem zaslonu. Za Amere je bil Halo nekaj takega kot za nas Doom, Quake ali Half-Life in njim na čast so v Collection vključili lokalni multiplayer za do štiri sodelujoče na enem zaslonu. Ter čisto vsa prizorišča, celo tista iz DLCjev in računalniških različic. Se vidi, da so avtorji hkrati fani.

Halo časovnica

Halo: Combat Evolved (2001, xbox; kasneje PC)
Halo 2 (2004, xbox; kasneje PC)
Halo 3 (2007, xbox 360)
Halo Wars (2009, xbox 360)
Halo 3: ODST (2009, xbox 360)
Halo: Reach (2010, xbox 360)
Halo Anniversary (2011, xbox 360)
Halo 4 (2012, xbox 360)
Halo: Spartan Assault (2013, PC in WP; kasneje XBO in X360)
Halo: Spartan Strike (2015, PC in WP)
Halo 5: Guardians (2015, xbox one)





Halo: Combat Evolved

Master Chief se spusti na orjaški prstan, ostanek ancientne civilizacije Forerunnerjev, ki skriva strašno skrivnost. Tam se spopade s Covenanti, ki prav tako vohljajo za zapuščino starodavnežev. Določeni deli igre so bili upravičeno slabo sprejeti in nažirajo tudi danes, na primer pusti, razpotegnjeni hodniki v drugi polovici. A špil iz davnega 2001 to nadomesti, ko uvede širna ter ozka področja, ostrostrelstvo, bežanje, branjenje, reševanje talcev, vožnjo in pregibne boje, kjer se sestava in nahajališča sovražnih sil sproti spreminjajo.



Halo 2

S Halom 2 se je Microsoft zameril računalniškim igralcem, saj je serijo za PC z njim opustil. Glede na cliffhangerski konec, ki je vznemiril tudi xboxaše, je bilo to res grdo. Takisto je to kakor vsi Hali enostranska, akcijsko strelska izkušnja brez ugankarskih in filmskih popadkov. A taka osredotočenost ni nič slabega, saj je zanjo dobro poskrbljeno. Še bolj kot v enici je očitna pregibnost in dinamičnost bojev, kjer sovražne sile ob tvoji oživitvi niso zakoličene, njihovo obnašanje pa ne skriptano, medtem ko se sotrpini obnašajo razumno inteligentno in jih ni neskončno. Orožja močno določajo način igranja – s šotganko z razdalje ne boš ničesar naredil, needler je kot nalašč za kratke skoke iz zaklona, dvojno vihtenje te oropa metanja granat. Prav tako nemalokrat opazuješ bojevanje Covenantov in masovno napadajočih, zombakeljsko parazitskih Floodov. Največji odstop od kalupa je igranje v vlogi covenantskega bojevnika Arbiterja, ki z energijskim mečem in zakrivalno obleko poudarja tiholazenje. Nekaterim to ni sedlo, meni pa se je zdela posrečena razgibanost. Tudi zgodbeno je Halo 2 močan, kajti v njem izvemo dosti o ozadju Covenantov.



DOBRO POKANJE

Kako se tile naslovi obnesejo z igralnega vidika? Navsezadnje je od izida prvenca in nadaljevanja minilo dobrih trinajst oziroma deset let, pa tudi trojka ni več rosno mlada. Je vse skupaj že retroigranje, ki terja rožnata očala nostalgije?

Niti ne. Kakor najboljše PC-klasike v slogu Quakov in Doomov sta oba zgodnja Hala možaka srednjih let, ki se z mladimi junci sicer ne morata kosati po čisti moči, zato pa sta odrasla, izkušena in prefinjena. Nisi priklenjen le v zaporedja premočrtnih hodnikov ali ozko odmerjenih področij, temveč se marsikdaj voziš naokrog z džipom in cilje izbiraš na lastno pest. Resda ne gre za pravi odprti svet, v katerega se je bolj usmeril odvrtek ODST. Ampak ta svoboda je bila leta 2001 nora in sede še danes. Opazna je tudi v naslednjih delih, ki Chiefu in njegovi umetnopametni dečvi Cortani zlagoma razkrijejo veličastno, četudi marsikdaj šundasto ozadno zgodbo ter zgradijo epski svet nalik Mass Effectovemu.

Ko sem takole zaporedoma in preskakovaje igral Halove enoigralske kampanje ter o njih razmišljal v kontekstu modernega FPSja, se mi je zlagoma izkristaliziralo naslednje. Čeprav je Halo mainstream igra, ni filmski. Prvoosebne streljanke so zaradi Call of Dutyjev močno zabredle v nevarno močvirje strežbe Hollywoodu, za kar pa se Hali ne menijo kaj dosti. (Tako kot se ne evropske rešetalke, na primer Metro 2033, in Halova novodobna, spletna inačica Destiny.) Nekako vajeni smo, da v FPSjih dandanes toliko gledamo kot streljamo, da so scene kinematografsko kadrirane in da posamične sovražnike iztrebimo hitro. Bolj kot ne so kanonfutr, ki daje akciji pretrgan ritem in je nevaren masovno. Halo pa je staromoden in obuja ples z nasprotniki, kakršnega smo bili vajeni denimo v Unrealu. Verski fanatiki Covenanti imajo na zalogi pisano zalogo spak in vsaka se obnaša na svoj način. Napada, kroži, se skriva in pokriva, beži, snajpa, fura vozila.

In, kar je najpomembneje, je tolikanj sposobnejša, kolikor večja je izbrana težavnost. Če je Halo na nižjih strelska galerija vznak padajočih vsemirskih nakaz, je na višjih nohtogrizen, akcijsko-taktičen obračun, kjer šteje vsak naboj, kjer je treba poznati prostor ter v pravem trenutku uporabljati ustrezna orožja in sposobnosti. Končati Halo na legendary ali celo s kako dodano lobanjo (to so uporabniške spremenljivke, ki dodatno zagrenijo življenje) je eno ultimativnih igralskih odličij. Le ugank ne gre pričakovati, saj so Hali čistokrvne, na streljanje osredotočene akcijade.



Halo 3

Po krepkem izletu v vesolje se Master Chief spet znajde na Zemlji, ki so jo okupirali versko blazni alieni. V solidni grafični tuniki, ki niti ne izdaja porekla z xboxa 360, se skriva ogromno raznolikega streljanja. Kot sem dejal leta 2007: "Zdaj pokaš po ozkih hodnikih, v naslednjem trenutku se voziš po odprtih planjavah, streljaš z enim in dvema orožjema, kamikazasto navaljuješ ter se hip zatem piščančje skrivaš, napreduješ, se umikaš, mečeš granate, ostrostreljaš, napadaš, braniš ... Pohvaliti gre marsikako situacijo, zastavljeno tako, da se je lahko lotiš na samosvoj način. Sovrage recimo počistiš tako, da se najprej lotiš ostrostrelcev na dvignjenih platformah, nato pešadije in na koncu oklepnikov, ali pa zamenjaš vrstni red, odvisno od tega, kako si oborožen in če si peš oziroma na furalici." V Halu 3 se je začel recept sicer nekolikanj ponavljati in rutinski, bushevski zaključek pa me je razočaral tako tedaj kot zdaj. A da bi bila igra švoh? Nikakor. Prav v trojki so skušali Bungie nadomestiti morebiti še zadnjo luknjo v akcijskem dizajnu, šefovske boje. Je pa res, da se jim bitke s hodečimi tanki scarabi (zgoraj desno) niso res posrečile.







Halo 4

Štirica je prvi Halo, ki ni nastal pri Bungieju (ti so šli k Activisionu delat Destiny), marveč pri 343 Industries, kjer prav zdaj delajo petico. V njihovi režiji gre Master Chief raziskat planet Forerunnerjev, kjer nabaše tako na Covenante kot na kovinske nakaze Prometejce. Žal so ti samo treh vrst in njihova orožja so izvedenke znanih. V spregi z nekoliko pustimi nivoji in od prej znanimi misijami je Halo 4 bržda najbolj švoh del serije. Kar pa zopet ne pomeni, da je slab. Grafični spektakel je navit do enajst, sploh na xboxu one, sodelovalne misije spartan ops sekajo in še zmerom je to *a gamer's game*, ki z raznolikostjo bitk ter umetno pametjo prednjači v hollywoodsko okuženem žanru. Osvežilno je, kako proste roke ti pušča pri tem, kako se boš lotil spopadov, in resnično se mi zdi škoda, da je povprečen Slovenec tako proti Halu.







Presenetljivo dobro se je postaralo tudi večigralstvo, ki je klasično v dobrem pomenu besede. Sega od intimnih spopadov na malih kartah, kjer hoče vsak zaštihati vsakogar, prek ekipnih bitk na malo večjih prizoriščih do zajemanja zastave na velikih kartah, kjer se pohotno pehotni akciji pridružijo številna vozila, od džipov do tankov. Dizajn zemljevidov je še zmerom fantastičen in se marsikod zlahka kosa z modernimi primerki, sploh pri šestih kartah iz Hala 2, ki jih niso le preštrihali, marveč so jih 'remasterirali'. Vdelali so na primer drugačne zaklone in dodali elemente, kot so EMP-topovi za onesposabljanje vozil (Blood Gulch) ali stalaktiti na stropu, ki jih je moč zmetati na nič hudega sluteče igralce pod njimi (Lockdown). Ure gredo mimo, kot bi mignile. Res pa je, da ne boš našel kakih modernih inovacij, kot je vertikalnost v Titanfallu, in vse skupaj je nekoliko preprosto.

DOBER NAKUP

Vse HD-zbirke niso avtomatično dobre. Nekatere igre, kot je denimo Jak & Daxter, se niso najbolje postarale, pa tudi tehnološko zanje niso dobro poskrbeli, kot smo lahko videli iz dotičnega remastra za PS3. Halo: The Master Chief Collection je iz drugega vica. Zanj so se res potrudili, prebarvali in dodelali vse štiri dele, vključili kompleten tekmovalni multiplayer in še sodelovalne misije spartan ops iz Hala 4, omogočili co-op opravljanje kampanj, uredili kovačnico lastnih stopenj Forge ter dodali fanovsko robo – pravico do ogleda serije Nightfall, dokumentarec o Halu 2, računalniške terminale v vseh delih, ki prispevajo kosce odzadnje zgodbe. Pa spletno primerjanje rezultatov in možnost takojšnjega igranja katerekoli misije iz vsakega Hala. Pravzaprav manjka le modus firefight, ki ga je Anniversary za X360 povzel iz Reacha. Škoda sicer, da je izdelek ob izidu pustil slab vtis, saj je večigralska plat potrebovala več zaplat, da je začela normalno delovati. in še zmerom jo je treba potegniti s spleta v obliki 15 GB velikega dodatka. A zdaj je večina zamer pozabljena, kdor je Collection igral pred 14. decembrom, pa bo deležen brezplačne mesečne naročnine na Xbox Live in spomladi zastonjskega prebarvanega Hala 3: ODST. Gotovo bodo sčasoma dodali še Reach in zbirka bo tedaj popolna.

O ODST ju in Reachu

Collection bo spomladi obogatil ves Halo 3: ODST z xboxa 360. V njem prvič v seriji nismo igrali kot Master Chief, temveč smo postali 'navaden' bojevnik, ki se leta 2552 ubada z napadom Covenantov na mesto New Mombasa. Ker smo bili bolj ranljivi in slabše opremljeni kot siceršnji heroj (med drugim nismo imeli radarja za zaznavanje sovragov), smo se spopadov lotevali previdneje. A to ni bilo vse, po čemer se je ODST ločil od malo prej izdanega Hala 3, ki ga je dejansko spremljal iz razširil. Metropola je bila namreč pretežno odprta, tako da se je Halo tu spogledal s peskovniškim pristopom, in z gručami sovragov smo se lahko marsikdaj spopadli oziroma se odtihotapili mimo njih.
Halo: Reacha za Collection niso potrdili, vendar bi bil logičen korak, da z njim zapolnijo edino še vrzel. Tu smo se še pred dogodki v enici znašli v vlogi branitelja vesoljskega oporišča Reach, ki mu zgodba narekuje padec. Na nas je bilo, da smo rešili, kar se je rešiti dalo, in samurajsko sprejeli poraz. Formalne inovativnosti ni bilo, je pa izkušen igralec začutil, kako so strelska prizorišča v Reachu nadgrajena in razširjena, da je bilo pristopov k strelski akciji še več. Ker je to bistvo niza, je bil tudi ta del lepo sprejet.



Avtomobilskih razredov je glede na namen več vrst. Huayra je le za na pisto, hummer zgolj za brezpotja, nekatere modele pa je moč predelati za vsa udejstvovanja.



Štartaj zadnji, bodi prvi, vmes pa te bomo obmetavali še s prometom in smrekami. Za marsikoga bo to trd oreh. Velika škoda, da bližnjic skorajda ni.

The Crew

Furam 600-konjskega rumenega camara – ne onega vagna mogote iz sedemdesetih, marveč sodobno različico – in sem V8 ameriških mest. To v našem, cestnem žargonu pomeni car vseh carjev. Začel sem seveda na dnu in kot V1 opravljal valpetovske naloge za lokalne lorde, špilal kurirčkovo torbico ter se udinjal v nizkotnih dirkah po tovarniških dvoriščih. A danes mi dajejo respekt tako na Peti aveniji kot v prikoličarskem naselju Detroita in na vegaškem Stripu. Tekmecem ga pokadim kjerkoli, kadarkoli. S svojo silno močjo in nafrfuljenostjo je moj Bumblebee idealen za ulične ravse. Toda ko se mi zahoče, nizkopresečne gume zamenjam z balonastimi, ga privzdignem in opremim z 'oblegovalnimi' odbijači. Tako ga *transformiram* v nepremagljivo zver za čez drn in strn. Ali pa ga znižam in obujem v slajke ter grem merit moškost na dirkališče.

Need for Speed à la Ubisoft

Kot bi se EA in Ubi domenila. Ko koncem leta prvikrat ni pridrvel nov NFS, so vrzel zapolnili Francozi z lastno, jako ambiciozno zastavljeno pocestno dirkalnico. Ta je resnici na ljubo bolj pravoverno needforspeedovska od zadnjih precej plitkih in recikliranih uradnih izdelkov s tem imenom. V razvoju je bila kar tri leta, ekipo pa sestavljajo bivši programerji studia Eden, ki se je podpisal pod lepo sprejeti dvojec Test Drive Unlimited. Poreklo je vidno, kajti The Crew ima takisto odprt svet in bolj oseben pristop z obrazi ter čudenjem plehu. S tem, da ozemlje ne obsega zgolj otoka, koščka riviere ali izmišljenega mesteca, marveč gre gonja to pot dobesedno od ene obale ZDA do druge.

Razlog za transameriško tiščanje je iskanje pravice za bratov umor. Protagonist se s pomočjo FBIja infiltrira v dirkaško mafijo, kamor so vpleteni tudi pokvarjeni policaji, nakar se z izkazovanjem volanizatorskih veščin vzpenja po lestvici. Zgodba je sicer docela klišejska, a nikakor ne na silo vdelana. Skozi vmesne sekvence in telefonske pogovore med vožnjo se čisto zadovoljivo vklaplja v dogajanje. Poleg tega igralca tak način napredovanja bolj drži oziroma motivira od prebijanja skozi neskončen menijski niz dogodkov brez vodila. Itak nisi privezan za rdečo nit, zakaj celotna dežela je dosegljiva že spočetka in v vsakem trenutku se lahko spopadeš s številnimi postranskostmi. Vse skupaj je že v štartu neprimerno boljše od zgrešenega, premočrtnega The Runa, ki je pred nekaj leti dirko čez deželo ravno tako zavil v pripovedni okvir.



The Crew je adrenalinska urbana dirkalnica, ki ne bo sedla vsakomur, a tistemu, ki mara za arkadno preganjanje med prometom, nakup kljub nižji oceni priporočam. Žal kot kritik ne morem spregledati nepotrebne internetne obveznosti.



Kljub ogromni količini cest je pohvale in izpostavitve vredna dinamika okolice med dirkami. Tukaj natovarjajo hlode, drugod kontejnarje, nekje gori, pristaja avion ...

The Crew je čista arkada, najnižje na lestvici realizma v svoji zvrsti. Avtomobili izkazujejo bore malo teže, včasih se obnašajo kot čolni, pogosto jih v čelnih trkih le malce odbije in večina okoliških ovir je iz kartona. Toda najbrž bi ob realistični fiziki vihali nos, kajti tu vozimo po živih, naravnih cestah, ne po zaprtih, gladko obrobljenih pistah. Promet je ključen gradnik, prav tako nebroj stebrov, vogalov, dreves, ograj in kandelabrov. Če bi sleherni stik povzročil boleč karambol, bi to ubilo igralnost. Že tako sem prevečkrat preklinjal zlo srečo, ko sem se še v peto tik pred ciljem nabil v steber njujorške nadzemne železnice ali kasiral v nos nasproti vozeči kamion. Bi si pa vseeno želel malce bolj drifterski vozni model.

Amerika v malem

Izdelek torej ni za tiste, ki iščejo urejeno dirkanje, v katerem šteje izključno veščina. Taki naj na playstationu 4 raje posežejo po sicer nekam sterilnem in premočrtnem, a bolj poudarjeno šoferskem Driveclubu. Tole Moštvo je špil baže Midnight Club, NFS: Rivals, Burnout ali Test Drive Unlimited. To pomeni, da je pisan na kožo tistim, ki uživajo v prostem, brezciljnem drvenju po urbanem svetu, iskanju skrivnosti in opravljanju mimogrednih izzivov, kot so slalom, lov na čas ter skoki. Tistim, ki jim ni odveč, da se morajo občasno odpeljati na nekaj kilometrov oddaljen štart dirke, in jih ne motita nasproti vozeči promet ter celo lučkasto spremstvo. In tistim, ki opazijo ter čislajo trud, vložen v videz okolice.

Dežela je najmočnejša plat igre in zakrije marsikatero drugo nedodelanost. Okoliš je zelo slikovit in se ne ponavlja, naj gre za pestrost mestnih ulic ali razgibano krajino. Od Atlantika do Tihega oceana se pelješ debelo uro, pri čemer se vseskozi diviš raznolikosti in avtentičnosti videnega. Puščava, zasnežene gore, sekvojini gozdovi, krokodilje močvare, znamenite ulice in objekti, lunaparki ... Tu so vegaški hoteli, gora Rushmore, Pentagon, wyominški rudniki, detroitski zapuščen kolodvor, Veliki kanjon in še in še. Seveda to ni nič novega, saj so bile prepoznavnosti v takih svetovih že pred petnajstletjem. A vseeno je količina znamenitosti občudovanja vredna. Štirimestno število bi naj jih bilo, od tega več kot dvesto za pofočkat.

Grafika sicer niha, saj so recimo civilni avtomobili kot škatlaste makete brez senc. Toda vobče je podoba dobra in dinamična. Avtorji se resda po driveclubovsko ne hvalisajo z deželi primernim rastjem, pravo zvezdno karto in šelestenjem vsakega listka posebej. A tudi tu se Zemlja vrti okoli osi (beri: dan se spreminja v noč), na primorskem letajo galebi, v hosti so vepri in na pločnikih pešci. Slednji celo sedijo pred kavarnami, postavajo naokoli in opravljajo cestna dela. Take podrobnosti vidimo v GTAju in sličnih naslovih – za dirkačino, koder pri dvesto na uro nimaš časa za občudovanje, pa je stopnja detajlov skoraj pretirana. Za dodatno poživitev poskrbi čuda skriptanih dogodkov med dirkami, recimo prelet aeroplana, vlakovna kompozicija in požar ob cesti. Le vremenskih pojavov ni.

Oblačno široko udejstvovanje

Da zaključiš štorijalni del, je potrebnega res veliko igranja z obiljem početja. Uspehi prinašajo boljše sestavne dele in z denarjem nabavljamo hotnejše avtomobile. Po frpjsko višamo izkustveno stopnjo in vlagamo v določene perke v slogu boljšega zaviranja, jasnejšega zemljevida ali nižjih cen. Širom dežele poleg znamenitosti in neobveznih divjaških nalogic iščemo še raztresene kose skrivnih avtov. V kampanji se nikakor ne udeležujemo le ene sorte dirk, marveč so 'misije' raznovrstne, med njimi uničevalni lovi, šoferstvo oklepnega kombija in ne preveč pogosta bežanja policajem. Medtem ko je bilo v NFSjih le pocestno nastopanje, se tu podaš takisto na piste in v slogu Forze Horizon dol z asfalta, pri čemer imaš za namenu primeren avto oziroma njegovo izvedenko. Dirkališčno drvenje, prebijanje skozi njivo koruze in tiščanje po makadamu na Pikes Peak so dobre popestritve.



Krvavega zbijanja pešcev in divjačine ni. Ves živelj po čudežu pravočasno odskoči. Škoda. Carmageddon se mi je dopadel.



Ne razumem razvijalcev, počemu naredijo kabinski pogled, ki je zaradi tankovske line docela neuporaben. Opazite en hud feler? Retrovizorja ne delujeta! Nezaslišana sramota!



Dirkači niso v enem svetu, kot je to v navadi v MMOjih, marveč imaš v seji le par njih. Včasih celo nobenega. Neumno, da špil najprej terja povezavo, nato pa prijavi, da multi odpade, ker ni nobenega igralca.



Policaji obstajajo, toda niso ravno razdelan in pomemben faktor. Ni se jim mogoče pridružiti, niti ne podirati stolpov in streh na glavo, kakor smo to počeli v nekem Need for Speedu.



Tukajle se je sicer enoigralski, zgodovni dirki pridružil še nekdo. A da bi ustvaril točno določeno progo za norijo s prijatelji, pa ni mogoče.



Ne le konkretnih znamenitosti, kakršen je Kip svobode, tudi resničnih ulic, predelov, štacun in drugih prepoznavnih krajev je lepo število.



Posebej težavni oziroma zoprni so ukazi, da moramo nekoga onesposobiti. Žrtev vedno nezmotljivo drvi in v mnogih ponavljanjih je treba do pičice naštudirati traso.



Brzinsko slalomiranje je eno pogostejših obrobnih zadatkov. Sčasoma začne najedati. Avtorji bi si lahko izmislili še več različnih vrst postranskosti.

Predvsem je mnogo tega moč brezšivno početi v več. Svet je namreč stalno v oblaku, kar pomeni duhce predhodnikov pri časovnih izzivih, okoli drveče naključne žive špilavce in deljenje oziroma preseganje dosežkov od prijateljčkov. Frende ali mimogredne neznance moremo celo povabiti v osrednje, zgodbene dirke in za nameček ustanoviti moštva ter se meriti ekipno. Všečno pri večigralskih dogodkih je, da ti pri iskanju sotekmovalcev ni treba gledati odštevajočega se časa v lobbyju, marveč med čakanjem kružaš naokoli in strašiš pešake, nakar te špil samodejno prestavi na štart.

Cokla povezanosti

A večigralna komponenta je obenem velika cokla, saj je priključenost v internet obvezna, čeprav bi rad igral čisto puščavniško. Z drugimi besedami: brez spletne povezave špil ne deluje. To se dandanašnji, ko so mnoge naprave vseskozi omrežene, ne čita problematično, vendar je. Založnik je imel spočetka velike težave s strežniki, zato je bil prvi vtis porazen. Več večerov zapored špila sploh nisem mogel zagnati, kar je razlog, zakaj ni bil opisan v decembru. Še zdaj se dogaja, da te zaradi padca povezave zabriše iz preganjanja z računalniškimi nasprotniki. Najmanj dvakrat sem v nevemkaterem ponavljanju vodil in že se mi je v dalji risala ciljna črta, nakar fašem na zaslon nek hinavski error. Si predstavljaš, da se ti to zgodi na dirkah za predane igralce, ki trajajo eno uro? Me prav malo briga, ali je kriv usmerjevalnik, strežnik, operater, Severni Korejci ali ribica, ki je podmorski kabel preglodala. Pristop je skraja kretenski.
To je še bolj vnebovpijoče zato, ker izdelek ni nek MMO tipa NFS Online, kjer bi srečeval stotine špilavcev, marveč je v resnici enoigralščina, ki nas hoče prepričati, da je njen multiplayer neobhoden. Niti slučajno. V seji imaš le par naključnežev in ustanavljanje štiričlanskih moštev zaenkrat nima posebnega smisla, saj ni igralske motivacije za družno opravljanje infiltratorskih nalog. Zaradi tega niso ne bolj zabavne, niti ne lažje. Povezovanje ne nudi dodatne bogatije, ki bi je drugače ne izkusil, na primer hude organizacije kluba in norih medklubskih izzivov (Driveclub), opremljanja klubske hišice in medsebojnega izmenjevanja avtov (Test Drive Unlimited 2). Tekme, dosegljive le ekipam, obstajajo, a niso v ničemer samosvoje. Še če bi si želel furati samo s prijatelji, so možnosti ustvarjanja sebi prilagojenih dirk v danem trenutku omejene. To naj bi popravili v prihodnjih mesecih, pravijo.

Plitka širina

Igra sicer postopoma dozira novitete – reli vožnjo dobiš ob nivoju 10, dirkališča mnogo kasneje ob 40. Vseeno pa je vmes ogromno ponavljajočih se opravil, ki po nepotrebnem razvlečejo kampanjo. Pri tem ni marsikaterega poznanega modusa. Na pamet mi pridejo najmanj drag, drift, knockout in osvajanje zapikov v poljubnem vrstnem redu. Nadalje se čudim, da skuša biti dogodivščina po eni strani osebna v smislu žive garaže, ljudi, animacij in vidnega lika, toda slednjega ne moreš izdelati po svoji meri. Špilam torej kobajagi množično dirkalnico, v kateri smo vsi, jaz, ti in ona, nek bradat šoferčič. Bi vendarle pričakoval, da oblikujem lasten ksiht, stas in lederđemper, mar ne? Še moštvene celostne podobe, ki jo pozna Driveclub, ni.
Priloženih štirikolesnikov je nekaj deset, od minija prek cherokeeja do laferrarija, pri čemer je precejšen poudarek na muskulaturnežih, starih in novih. A prav posebne spodbude ali nuje za nabavljanje novih avtov ni, saj je nekatere moč izdatno nadgraditi. Zato ti lahko spočetka kupljen camaro, charger ali 370Z zadostuje praktično do konca, kajti preleviš ga tako v terensko beštijo, ki bo konkurirala hummerju, kot v dirkalnik za na oval. Samo friziranje takenako ni najbolj všečno in domiselno. Novih sestavnih delov namreč ne kupuješ, marveč elektroniko +2, auspuh +9 ali menjalnik +11 dobivaš izključno z uspehi v dirkah in miniigrah.
Malo osnovnega garažnega ogledovanja in ličenja je vključenega, a glede na davni TDU sem pričakoval več zadovoljevanja avtomobilske poželjivosti. Ni ne podatkov, ne fotografskega načina, ne kakih izvirnosti. Celotna plat ukvarjanja s pločevino bi lahko bila bolj dodelana. Dodatno jo obteži mikrotransakcijski poslovni model. Špil ti po vzoru mobilniških svetuje, da za evre kupiš igrino valuto, sicer boš za ferrarija garal dva meseca. Za nameček založnik že prodaja paketke z dodatnimi avti – najbrž tistimi, ki so jih umetno izvzeli.

Prvi od zadaj ali pa nič

The Crew stavi široko in dejansko nudi več od recimo EAjevih zadnjeletnih izdelkov. Sicer je večina njegovih sestavin zgolj solidnih, a bi mu zaradi količine oziroma vrednosti vseeno dal par pik višjo oceno, če me ne bi zmotilo nekaj elementarnega: precejšnja in nenastavljiva težavnost. Domala vsakič je treba zmagati, kajpak s tradicionalno zadnjega štartnega mesta. Ni toliko težava povesti, marveč ob finomehanični vožnji med nasproti vozečim prometom vodstvo obdržati. Računalniški avti skorajda ne delajo napak in so ti venomer v izpuhu. Brez zmage ni napredovanja v zgodbi in mnogokrat sem cel večer jezljivo reštartal eno in isto dirko. To mori privlačnost!
Glede na zadnječasne trende bodo igro v prihodnjih mesecih še dodelali in morebiti celo vključili kakšen kakovostni, ne le količinski del. Sem pa firbec, ali bo nova franšiza obstala. Javnost, tako opisovalci kot igralci, smo razdvojeni. Ponekod dobiva čiste desetke, drugod pretirano zabavljajo zoper neumno štorijo in malo vrst udejstvovanj. No, mene je kar pritegnila, navzlic moji pregovorni zajebanosti. Če le ne bi imela pogoja povezanosti in previsoke zahtevnosti ...

69 *Iz Jabolka k Angelom LordFebo drvi, dežela ga očara, promet pa jezi.*
PS4 / XBO / PC Ivory Tower / Ubisoft

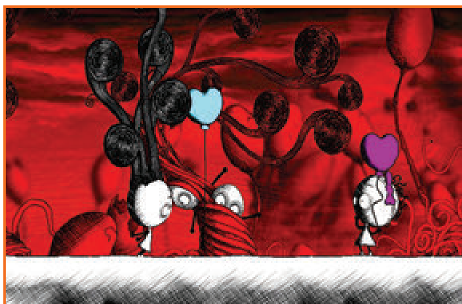
MURASAKI BABY

Čeravno bi iz naslova lahko sklepali, da gre še za eno vitino japonsko čudo, ni tako. Z Dežela vzhajajočega sonca se igra sicer resno spogleduje, saj je Murasaki ime lepi deklici v enem prvih romanov na svetu Princ in dvorne gospe iz leta 1008. Toda ugankarska ploščadnica je plod milanskega studia Ovosonico, katerega šef se je kalil na vzhodu.
V pogledu od strani je treba skozi temačen svet popeljati izgubljeno punčko z vijoličastim balonom in jo združiti z mamo. S pritiskom na zaslon punčaro primemo za roko in jo vodimo, pri tem pa moramo paziti, da nismo pregrobi ali prehitri. Malčica ne sme izgubiti balona, drugače se začne dreti kot jesihar in odsek je treba ponoviti. Mestoma je treba balon s prstnim frcanjem braniti pred letečimi sponkami, trni in mlečnimi zobmi.



Falot v zajčjem kostumu prestraši in ruši vse, kar se znajde na poti. Ravno pravšnji bo za pregnat nesramno mačko, ki varuje odložišče za balonček.

Druga igrina mehanika je spreminjanje ozadij s podrsavanjem po zadnji stranici. Krajina z mlini ustvari veter, ki razpiha dogajanje, nebo z oblaki pa z vodo napolni kotanje, da jih lahko prečkamo z račko. Pohvalno je, da se ti elementi ne ponavljajo, vseeno pa pustijo vtis nedodelanosti in se ne razvijajo v kaj bolj naprednega. Tako je za napredovanje treba le pravilno menjavati ozadja in izrabljati njihove posebnosti. Vseeno znata nenatančni nadzor in istočasna hitra raba več prstov spredaj in zadaj načeti potrpežljivost.
Murasaki Baby je zanimiva mešanica ročno izrisanih črnobelih otrok in barvnih ozadij. Turbulentna pot skozi otroško moro je videti, kot bi jo udejanjila Tim Burton ter nadrealistični ilustrator Edward Gorey. V kombinaciji z odličnimi zvočnimi efekti in glasbo ter tekočo animacijo prinese srhljivo ljubko celoto. Glasov, teksta in vmesnika ni, kar je kul, saj ima tako interpretacija prosto pot. Sicer mine nekam prehitro, vendar ceno 9 evrov upraviči s podobo in vzdušjem. Ter sporočilnostjo o napak razumljenih otrocih. **79** ***Raveer***
Sony ● vita



Med igralnimi stopnjami so luštne krajše sekvence, kjer se čudna otročad nerodno seznani. Zaradi nerazumevanja sledita konflikt ter lov čez drn in strn.

DISGAEA 4: A PROMISE REVISITED

Serija taktičnih frpjk Disgaea korenini na sobnih konzolah, a ji skoki na prenosne niso tuji, saj je bil za PSP na voljo že prvi del. Disgaea 4 je sprva prispela na PS3 in bila deležna kopice nadgradenj ter plačljivih dodatkov. Vsa ta obilna vsebina je zdaj zajeta v prenosni obliki.
Znajdemo se v vlogi vampirja Valvatoreza, ki zaradi obljube ženski že štiristo let ni pil krvi. Lakoto si teši z goltanjem sardel in kot beden uradnik fura šolo za pingvine v zaporu Had, kamor gredo duše umrlih ljudi in demonov na prevzgojo. A krvoses ima težave z oblastmi, zato ustanovi stranko, kar ga pripelje navzkriž s predsednikovim sinom in mrtvo smrkljo. Čeprav zgodba na prvi ošvrk deluje kot krneki, je globoka in se ji splača slediti, četudi so dialogi pogosti in mestoma predolgi. Kljub komičnosti in absurdnosti poda par dobrih točk o politiki in stanju sveta.



Sekvence, udejanjene z igralnim pogonom, so povečini prežete s cinizmom in se norčujejo iz vsega po vrsti. Tokrat so možiclji prvič visoko razločljivi.

Špil glede na predhodnice ne eksperimentira dosti z osnovami igranja. Kot doslej ne moremo vandrati po svetu z druščino, kar je postalo stalnica taktičnih frpjev. Vse storitve so zbrane v bazi sredi zapora, ki jo lahko tokrat preuredimo. Tukaj nakupujemo, se zdravimo, hodimo na naloge, krepimo heroje, vodimo politično kampanjo in zaslišujemo prebivalce. Ti nam dajejo stranske zadolžitve, prek katerih odklepamo močnejša orožja in posebne vrste soborcev. Ti segajo od vešč prek pingvinov do zombijev, mitoloških pošasti in demonov. Vseeno prednjačijo ljudje različnih poklicev, od navadnih bojevnikov in čarovnikov do navijačic ter power rangerjev.
Ko gremo na bojno odpravo, so liki predstavljeni kot dvodimenzionalni možiclji, ki jih iz izometrične perspektive potezno premikamo po šahovnici podobnem polju. Pred bitko jih opremimo in jih vanjo ponesemo do deset. Nato nanizamo ukaze in po izvedbi je na



Glavnino igre preživiš v takšnih in drugačnih arenah. Tam moraš premikastiti vse, kar leze in gre, ali hitro doseči vrata, ki vodijo v naslednji nivo.

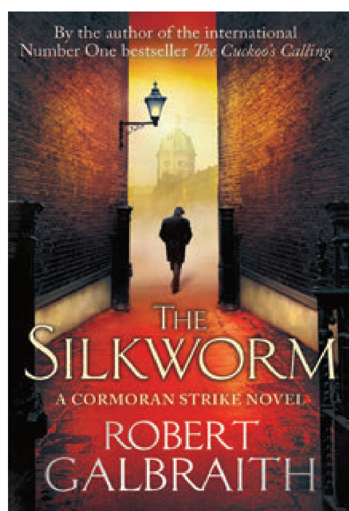


Boji, povezani z zgodbo, se dogajajo v zaporu. Potujemo lahko še v pehar dimenzij, v družabnike in v predmete, kjer imajo lahko slednji do sto nivojev.

vrsti nasprotnik. Borilni sistem je zelo dober, saj so ga precedili že skozi tri dele in vsak je dodal nekaj svojega. Piratom, gradnji človeških stolpičev, geo ploščam in kockam ter spreminjanju monstrumov v orožja se v štirici pridružijo močnejše magije in spajanje pošasti v večje beštije, ki jih je moč jezditi.
Serija Disgaea slovi po tem, da je težka in da terja veliko časa ter potrpežljivosti. To drži tudi za Promise Revisited, vendar so se avtorji potrudili, da bi četrti del na viti približali manj potrpežljivim. Napredne mehanike sedaj igra celo razloži, čeprav ne najbolje. Pohvalno je, da tokrat praktično ni mogoče umreti. Če si ob vse zdravje, se znajdeš le v bolnišnici. Nadalje je poleg znanega podkupovanja starešin v parlamentu na voljo trgovina z goljufijami, da lahko vklopiš močnejša orožja in rahitične sovrage.
Špil na vitinem zaslonu izgleda čudovito in spada nanj kot ata na mamo. Misije so praviloma kratke in primerne za krajše mobilne seanse, ob podaljških pa pride nadvse prav mirovanje konzole. Cena 40 evrov ni pretirana, saj gre za ultimativno različico z vsemi dodatki. Osnovni mimohod terja štirideset ur, za končanje vsega pa vsaj petkrat toliko. Tako dobiš za vložek nemalo duš. **85** ***Raveer***
Nippon Ichi ● vita / PS3

Robert Galbraith: THE SILKWORM

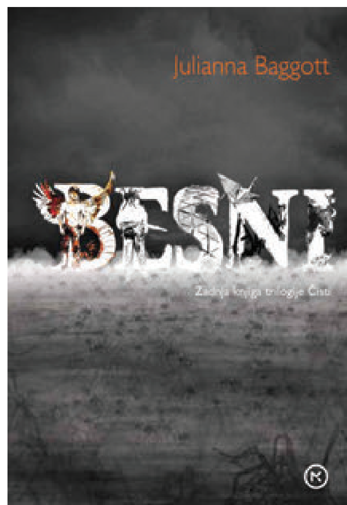
Ni več skrivnost, da se za psevdonimom Robert Galbraith suče pero Potterjeve mame JK Rowling. Je pa zanimivo, da druga iz serije detektivk o Cormoranu Striku ni bila največja novica, ki jo je Rowla zakuhala to poletje. Le malo po izidu Sviloprejke se je še bolj zaprašilo, ko se ni mogla premagati in je spet malce zavila v čarovniški svet! V vlogi Rite Skeeter je napisala kratko reportažo s svetovnega prvenstva v quidditchu, ki se je očitno odvijalo vzporedno z bunkeljskim nogometnim. Bolj kot lokle je obdelala trače o Harryju s kompanijo, ki je zdaj v Kristusovih letih in priljubljen kot Beckham. Naval je takoj sesul stran Pottermore, kjer je bila zadeva objavljena.



Potterjev čar se torej zlepa ne bo razblinil. Vendar to ne pomeni, da Joanne z detektivsko serijo ne misli resno. Še več, te knjige znajo postati pravi ventil za njeno teršo stran. Detektiv Cormoran Strike med nas spet prikorači ves pomečkan in z bolečim štrcljem, kjer je bila nekoč noga. Po uspehu iz prejšnjega primera si kljuko njegove pisarne kar podajajo. Da si odpočije od ponujajočih se ločenk, možakar včasih stori kaj za dušo. Recimo prisluhne čudakinji, ki išče izginulega soproga. Težava je v tem, da gre za nepriljubljenega pisatelja Owena Quina in da so ga spravili s sveta na posebej nagnusen način. Ker je v novem rokopisu užalil vse kroge po spisku, se osumljencev tare. Zato se The Silkworm pretežno bere kot serija intervjujev oziroma zaslišanj, ki so prav toliko izložba Ivankinega daru za razvijanje person kot sredstvo za potiskanje štorije skozi ožja londonska grla.
Tako Cormoran kot njegova pomagačica Robin trdno stojita na temeljih iz prve knjige. Dečvi kar ne kapne, da poroka z računovodskim fantom ni najboljša ideja, ko pa bi raje sekala ovinke in psihologizirala zločince. Njuna stabilnost je glede na prehodno naravo ostalih likov pomirjujoča, a se hkrati ponujajo mnoge priložnosti, kam ju peljati v nadaljevanjih.
Zgodbi se zelo poda, da jo Joanna vpne v svet, ki ga iz prve roke pozna do obisti, medtem ko je širni publiki neznan. Gre za kliko literatov in njihovih agentov, plus obrobnih satelitov v slogu gospodinj, ki doma škrabajo nove odtenke sive. Pri tem se včasih izborno zabava, včasih pa se zapelje čez rob in bralčevega nosu nikakor ne neha potiskati v ostudnosti. Quine je pač ničvrednež in njegove pisarije kategorije C, zato nit zgodbe ni vedno svilena. A napeta je zmeraj in veselimo se nove. ***Navi***

Julianna Baggott: TRILOGIJA ČISTI

Trend distopične mladinske literature je uspešno zašel v naše kraje, saj lahko v slovenščini med drugim beremo trilogiji Igre lakote (ta je žanr povzdignila v globalni fenomen) in Razcepljeni, ki je s podobno formulo pripovedi dokazala glad bralstva po sorodnem branju. Veleuspeh omenjenih zbirk je sicer povzročil naval podobnih knjig brez prave navdahnjenosti. Toda Julianna Baggott je s svojo trodelno zgodbo, ki jo tvorijo knjige Čisti, Zliti in Besni, dokazala, da je kljub zakoličenim žanrskim smernicam še dosti prostora za izvirnost.



Svet ameriške pisateljice je sprva videti kot iz priročnika, kako napisati popularno distopijo. Imamo uničeno Zemljo nekoč v prihodnosti in na eni strani redke preživele, ki životarijo v degenerativnih skupnostih v obsevani pokrajini, in na drugi privilegirance. Ti so katastrofo preživeli v ogromnem zaklonišču Kupoli, kjer pa zaradi medijske cenzure marsikaj ni tako, kot se zdi. Antiutopija, pač. A nato se začne kazati samosvojost Baggottine vizije. Nesrečniki, ki niso dobili mesta v zakloniščih, so se v trenutku izpostavljenosti jedrskim eksplozijam spojili s predmeti ali bitji, s katerimi so bili takrat v stiku. Dekle Pressia jo je odnesla še dobro – desna roka se ji namesto z dlanjo konča z glavo punčkine lutke, ki je takrat držala v roki. Drugi so se zlili v moraste nakaze: nekomu iz hrbta rastejo živi ptiči in matere, ki so v naročju držale otroke, so se spojile z deli njihovih teles. Vendar upanje tli, kajti Kupola naj bi se nekoč odprla in njeni stanovalci, 'čisti', naj bi prinesli odrešitev. Tam živi voditeljev sin Jereb, ki v veri, da je njegova mater preživela katastrofo, pobegne iz Kupole, da bi jo našel ...
Poleg razgibane pripovedi, ki prepleta akcijo (napadi mutantov in gensko izpopolnjenih vojakov) in osebnostno dramo, so prednost Baggottinega peresa kompleksno razdelani liki. Poglavja, kjer si pogled pripovedovalca izmenjuje več glavnih oseb, dodobra predstavijo njihove konflikte, naj si bo to sovraštvo do sebe zaradi deformacij, čustvene razprtosti ob vznikih ljubezni ali kljubovanju bližnjim. Predvsem pa je v ospredju iskanje samega sebe po zlomu idealov, ki se izkažejo za lažne. Zrelo delo, ki po letošnjem prevodu odličnega Silosa ponudi še en vpogled v falloutsko prihodnost, v kateri ne bi želeli živeti. Je pa o njej fajn brati. ***Flegma***

Derek Landy: KOSTJA VESELKO

Kostja Veselko je prva in naslovna knjiga iz istoimenske serije irskega pisatelja Dereka Landyja, ki je skoraj čez noč presedlal z gojenja zelenjave na kmetiji staršev v pisateljevanje. V svet mladinske fantazijske literature prinaša svež veter.
Osrednja lika sta detektiv Kostja Veselko in samotarska najstnica Stephanie Edgley, ki že devet knjig dolgo varujeta svet pred temnimi silami pod vodstvom maga Hudomirja Kačnika. Stephanie se trudi razložiti skrivnostno smrt umor svojega strica Gordona, sicer avtorja fantazijskih grozljivk. Obenem pa se, tako sama kot s Kostjevo pomočjo, bori proti notranji temini, ki jo skuša in razžira na podoben način, kot je Froda Prstan Mogote. V slovenščini nam je zaenkrat na voljo prvenec (v izvirniku Sceptre of the Ancients), drugače pa je Landy letos izdal zadnji del serije z naslovom The Dying of the Light.
V prvem delu serije Stephanie po nenadni smrti strica podeduje njegovo hišo in s tem skrivnosti. Na branju oporoke spozna nenavadnega Kostjo Veselka, ki se predstavi kot stričev prijatelj. Kmalu postane njen varuh, zaveznik in zaupnik v težavnem svetu odraščanja, ki pa je malenkost v primerjavi s težavami, ki ji pretijo. Že prvo noč jo napadejo neznanci in pred bridko usodo jo reši prav Kostja, vedno elegantno oblečen, s širokim klobukom in dolgim plaščem. Res uporablja pištolo, a njegova prava moč je čaranje, na primer metanje ognjenih krogel. Kostja Veselko je bil nekoč namreč čarodej, zdaj pa je le še okostnjak.
Landy celotno serijo gradi v temačnem, noir slogu. Dublin je prežet z dežjem in meglo, avtomobilski pregoni se odvijajo na spolzkih in ozkih cestah, zagate se razrešijo v klavstrofobičnih knjižničnih prostorih, zarote in prevare pa v muzejih, ko so za obiskovalce že zaprti. Dialogi so kratki, polni bodic, najstniške zmedenosti, otroške radovednosti in sarkazma nekoga, ki je preživel smrt. Junaka delujeta kot tipičen detektivski dvojec, poln razlik in nasprotij, le da gre za odraščajoče dekle, ki je starši ne razumejo, in skelet, ki ji pomaga reševati svet. Glavna naloga nenavadnega para v prvi knjigi je najti skrivnostno Knjigo imen, ki določa usodo sveta. Če bi se znašla v Kačnikovih rokah, bi Zemlja postala še temačnejša in podrejena zlu. Težava je, da ima osrednji zlobec, ki se postavlja ob rob Mrlakensteinu, celo vojsko votlakov, sekačev in čarovnikov. Pozitivca pa se zaneseta predvsem na zvestobo in brezkompromisnost borke in mečevalke Tanite Male.



Vsebinske vzporednice z Gospodarjem Prstanov in Harryjem Potterjem se ponujajo kar same. A ne gre spregledati izrazitega noir detektivskega pridiha in stripovskih vplivov s skrivnostnimi junaki, ki kolebajo med dobrim in zlim. Landy je vplive spretno združil v sebi lastno, vrtoglavo kombinacijo iskrivih dialogov, divjih pregonov in čarovnij, ki se bere na dah. Čeprav prvi del lepo zaključi nalogo in zaokroži uvodni boj, bomo nestrpno čakali na nadaljevanje v slovenščini. Vanjo smo namreč po dolgem času dobili kvalitetno fantazijsko mladinsko literaturo, ki odstopa od neštetih vampirskih ljubezni, površnih mitskih borb in slabo spisanih ter prevedenih zgodb o medsebojnih odnosih in odraščanju. Kostja Veselko je nujno bralno zlo. ***Krištof***

ROGANJE VELIKEMU VODJI



Pogovarja se s samorogi in delfini, nima anusa in svoje ljudstvo vodi v socialno pravične, rožnate čase. Pojavil se je zahodnjaški garjavi pes, ki se drzne iz njega norčevati. Kdo in zakaj, preveri McMungo.



Vsega je kriv bebavo smešni film The Interview, poln šal o smrdljivih kurcih, katerih lastniki se odpravijo izvesti atentat na vrhovnega vodjo Severne Koreje. Že ob pojavu napovednika se je le-ta tako razhudila, da ga je interpretirala kot vojno napoved Amerike. Malo pred premiero (h)umorja so krekerji vdrli v Sony in poleg digitalnega opustošenja pustili grožnjo s terorističnimi napadi na mesta, ki bi si drznila Interview predvajati. Fabrika je potegnila rep med noge, izzvala bes patriotske domače srenje in karanje Baracka Obame, nato pa vseeno izvedla minipremiero, ki je na spletu podrla vse rekorde. Pokazala se je zora ločitve filmske industrije od kinematografov. Samo trenutek. Kaj se je pravkar zgodilo?

Pravzaprav je v tej zgodbi ključno vprašanje, kaj se NI zgodilo. Že petindvajset pomladi je minilo, odkar je po svetu zapihal veter sprememb. Padec železne zavese je milijonom ljudi prinesel svobodo. Totalitarno zatohlost srpa in kladiva je odpihnil z velike večine držav Varšavskega pakta. Družine so laže zadihale, mediji odprteje spregovorili, meje so postale prepustnejše. Ironija zgodovine pa je zahtevala, da se je prezračevanju uprla ravno tista država, ki so ji najpogosteje napovedovali propad. Severna Koreja, živa karikatura in ječa naroda, z zahoda Azije še danes osle kaže 'nadsovragu' ZDA ter preostalemu svetu. Hujša kot kdajkoli. Države, ki je zabredla tako globoko, nihče več ne želi reševati. Z njo se svet ukvarja predvsem zato, ker se mora. Samovoljno je povsem izolirana od preostanka Zemlje in z jedrskim orožjem zarožlja takrat, ko ji začne primanjkovati osnovnih surovin. Tedaj proti njej zaplujejo tankerji in živeža polne tovornjače. Z nafehtano robo elita prikriva nevzdržnost sistema, ohranja socialni mir in se oklepa oblasti. Na čelu je Kim Džong Un, krvoločen tiran, ki stotisoče zapira v suženjska taborišča, dopušča, da narod gladuje, zahteva božje čaščenje in odstrani vsakogar, ki se ne upogne.

Tujec v tuji deželi

Kakor o osamljeni državi je tudi o 'iz nebes spočetem' Džong Unu znanega malo. Je del dinastije Kim, ki si prestol Demokratične ljudske republike Koreje podaja vse od leta 1948. Svojo slavo je nastopil leta 2011 in je pri 31 pomladih najmlajši predsednik države na svetu. Med redke znane informacije spada, ironično, njegovo šolanje v zahodnem svetu, v Švici. Kot so zatrdili njegovi nekdanji sošolci, je bil bodoči diktator tih in nespreten v družbi deklet. Bolj so ga navduševale računalniške igre in košarka. Šolske dneve je preždel med risanjem skic Michaela Jordana in Dennisa Rodmana. Ko je šolsko klop zamenjal za prestol, je s seboj vzel ljubezen do ameriškega športa.

Predsednik ZDA Barack Obama je pred leti h Kim Džong Unu poslal skrivno visoko delegacijo. Prek nje je kanil prenesti pomembno diplomatsko sporočilo o jedrskem orožju. Toda odposlanci so se namesto z Vodjo srečali le z nižjimi uradniki. Ko pa je predlani za srečanje zaprosil ekscentrični Rodman, se je surovi diktator široko odprl. Upokojeni košarkar je postal prvi znani Američan, ki se je z njim osebno srečal in celo preživel več dni. Spremljevalci pravijo, da je bilo Kimu nerodno gledati mu v oči. Ne le zaradi velikosti, saj Un spominja na meseno, a manj inteligentno različico Cartmana. Prej zato, ker se je zreduciral v vzhičenega oboževalca.

No, Rodman med svojim azijskim potikanjem ni vedel, da v domovini prav takrat snemajo film s skoraj enakim zapletom. Stand-up komik Seth Rogen, bolj znan po pisunstvu za Da Ali G Show, je pognal kamere za The Interview, v katerem je Kim Jong Un upodobljen kot goreč navdušenec nad Katy Perry in ameriškim rumenim TV-šovom Skylark Tonight. Gostitelj Dave Skylark z glasom in stasom Jamesa Franca dejstvo izkoristi in Kima pobara za intervju, kar pade na plodna tla. A val zajaha CIA, ki skuje zaroto, kako bi Dave skupaj s producentom (upodablja ga kar Rogen) izvedel atentat ter podžgal korejske prekucnike. Tako Džong Una ne bi zamenjal še en tip s čudno frizuro, temveč prava, demokratična oblast.



Čudne substance, tazelene in -OH, so pomagale stkati vezi med sovražnima narodoma. Isto bi veljalo za film in gledalca. Najbolje ga je gledati počen.



"Imamo veliko hrane," pravi tale resnični, a neskončno sprevrženi propagandni poster. Zaradi lakote so v Severni Koreji umrli milijoni.



Rodmanova basket diplomacija. Po obisku je košarkar Obami namignil, naj dvigne slušalko in pokliče Džong Una, saj delita ljubezen do tega športa.



Sovraštvo do ZDA, ki ga Severna Koreja izkazuje s takimi plakati, traja od konca druge svetovne vojne, ko so sever zasedli Sovjeti, jug pa Američani. Do združitve so severnjaki skušali priti z vojaškim napadom. Vojna uradno še vedno traja, med državama pa se razgrinja štiri kilometre široka demilitarizirana cona.

Morje norosti

Prava Severna Koreja je sredi poletja izvedela za nastajajoče delo ter zagnala vik in krik. Označila ga je za vojno napoved. *"Predogled filma o žalitvah in umoru vrhovnega vodje pri belem dnevu širijo po ZDA, kolovodji in greznici mednarodnega terorizma,"* so zgroženo zapisali tamkajšnji vladniki. Terjali so takojšen umik filma in opravičilo severnokorejskim ljudem, ki da Kimovo življenje cenijo bolj kot vsa lastna. V nasprotnem primeru so zagrozili z neusmiljenimi in ostrimi protiukrepi. Kakšnimi, niso navedli. Glede na količino dozdaj neuresničenih groženj diktature so pri založniku Sonyju najbrž pričakovali še en brezzob lajež ter vse pripravili za premiero na Božič 2014.

Ušteli so se. Konec novembra so zaposleni na ameriški veji podjetja Sony Pictures Entertainment na zaslonih začeli videvati čudna sporočila ter okostja. Neznanci so vdrli v njihovo mrežo in za sabo pustili razdejanje. Odnesli naj bi za več kot 110 terabajtov materiala, vsekakor pa so po vdoru na diske spustili brisalne programe. Del pokradenega so krekerji v veselje ameriških tabloidov javno priobčili. Tako je javnost med drugim izvedela, da je Sony lagal glede 68 milijonov evrov, ki naj bi jih iztožil za kršitve avtorskih pravic. V resnici je šlo za tri in pol milijona, Sony pa je z napihovanjem strašil. To je zabavno tudi ob dejstvu, da so krekerji na računalih našli kopico nelegalnih filmov, ki so jih zaposleni veselo torrentirali. Naslovnice rumenega tiska je polnila razkrita e-pošta prve dame Sony Entertainmenta Amy Pascal, ki je Angelio Jolie označila za "netaletirano, razvajeno smrkljo." Najbrž ji tega ne bi rekla v obraz. Soli na rano so dodali še priobčeni Sonyjevi filmi, ki so čakali na izid: Annie, Mr. Turner, Still Alice in To Write Love on Her Arms.

Odgovornost je začetek decembra prevzela do tedaj neznana združba Guardians of Peace. Stvari je dodatno zapletla, ko je od Sonyja zahtevala, naj prekliče božično predvajanje Interviewa. Zahtevo je podkrepila z napovedjo terorističnih napadov v slogu 11. septembra v kinematografih, ki bi si drznili osvetliti velika platna. Ko so tri največje kinoverige odpovedale sodelovanje, je naposled klonil še Sony. Ni odpovedal le premiere, film je črtal iz zgodovine. Izginili so vsi njegovi profili z družabnih omrežij in medijem je grozil s tožbami, če bi o vdoru poročali. Dvojec Rogen-Franco, ki se sicer lahko pohvali z dolgim in plodnim sodelovanjem, nazadnje pri filmu Konec je tu, je bil hudo presenečen. Seth je terorizem odpravljal z besedami: *"Zaradi mojih filmov me hočejo ljudje ponavadi ubiti šele potem, ko so že plačali vstopnico."*



Mladina velikega vodje ima na voljo številne javne igralnice z najsodobnejšo opremo. Mogoče zato, ker je bil Džong Un nekoč obseden z igricami.

Nebesa lahko počakajo

S tem je nastal nevaren precedens, po katerem lahko hekerji in drugi akterji na robu zakona od medijev, zabavnih ali resnih, zahtevajo cenzuro. Vprašanje je sicer, koliko podobnih primerov se je že zgodilo in ostalo v temi. Vsekakor so se v ZDA nad tem zgrozili in tako z vlade kot civilne družbe močno pritisnili na japonsko multinacionalko. V valu patriotizma so glas povzdignili hollywoodski VIPovci in pornografski velikan Hustler, ki je v snemanje dal vročo različico filma. *"Če je bil Kim Džong Un razburjen zaradi Sonyjeve komedije, počakajte na njegov odziv, ko bo videl našega,"* je dejal njihov prvi mož Larry Flynt. Sony si je dneve pred Božičem znova premislil in odločil za omejeno predvajanje po tristo neodvisnih kinih. Bilo je veliko eksplozij in streljanja, a le na platnih. Pretnje GoPa so bile pretnje kralja Leara in noben gledalec ni predčasno obiskal nebes.



James Franco in Seth Rogen med svojo pjongjanško akcijo. Njuno sodelovanje je med drugim prineslo komediji Pineapple Express in This is The End ter Naked and Afraid na Discoveryju. Tam sta ves čas naga.

Urad 121

Za kibervojskovanje v Severni Koreji skrbi Urad 121, v globinah interneta znan kot Dark Seoul Gang. Je državna agencija, polna računalniških specialistov doma in po svetu, ki naj bi štela okoli 1800 glav. Do zdaj se je večinoma posvečala osovraženi Južni Koreji in leta 2013 v obširnem napadu onemogočila številne tamkajšnje banke, televizije in podjetja. Na splošno naj bi večinoma delovala iz prijateljske Kitajske ter se udejstvovala tudi pri običajnem spletnem kriminalu. Uradovci naj bi vdirali v spletne igre in izdelovali učinkovite bote, ki z neutrudno tlako pridelujejo virtualne artefakte za kasnejšo preprodajo. S tem naj bi ilegalno služili milijone. ZDA meni, da je ravno Urad 121 zakrivil napad na Sony. Severna Koreja vse zanika.



Korejske konice?

Dejstvo je, da Severna Koreja poseduje jedrsko orožje. Strokovnjaki so nesložni le okoli vprašanja, kako razvito je. Doslej je izvedla že več jedrskih poskusov, ki po moči niso presegali jedrske eksplozije iz Hirošime. Bombo torej ima, le nižje jakosti in bržkone preveliko, da bi jo lahko posadili na balistično raketo in jo izstrelili čez ocean. Najprej jo mora zmanjšati, kar je zahteven tehničen proces. Prav tako ima težave z raketami, ki so nenatančne. Kaj ti pomaga nuklearno krepelo, če pade stotine kilometrov od cilja? Kljub temu država izkazuje neprestan napredek, ob katerem je uspeh le vprašanje časa. Nenazadnje je pred letom na nebo uspešno postavila satelit Kwangmyongsong-3.

Treba je bilo še poiskati krivca za vdor in grožnje. Američani so ga nemudoma našli v sami Severni Koreji, kar je s formalno obtožbo podkrepil FBI. O tem je sklepal po uporabljeni zlonamerni kodi in infrastrukturi, ki je po njihovih trditvah povezana s severnokorejsko. Pa tudi po motivu – čemu bi kdo drug zahteval umik konkretnega filma? V DLRKju navdušenja nad dejanjem krekerjev niso skrivali, niso se pa hoteli z njim kititi. Obami so navrgli, da laže *"kot opica v pragozdu"* in ga pozvali, naj se pred brezglavim obtoževanjem drugih raje iskreno opraviči za *"zli, reakcionarni film."*



V uvodni sceni deklica s sladkim glasom trese neizrekljivosti nad ZDA. Škodoželjnosti so tako groteskne kot prava govorica S. Koreje. Hillary Clinton so denimo nekoč uradno povedali, da izgleda kot skuhana buča.



Prvi mož Sonyja, Kazuo Hirai, je osebno poskrbel, da so nekatere scene v The Interview precej omilili; nato pa javno zagovarjal svobodo izražanja.

Tudi mnogi strokovnjaki so prepričani, da so ZDA prehitro našle grešnega kozla. Izmakniti sto tera podatkov ni podvig, ki bi ga lahko neopaženo izvedli čez noč, posebej ne ob siromašni severnokorejski infrastrukturi. Prej bi bilo potrebno kakšno leto. Orodja, ki naj bi bila značilna za kimdžongunovce, za denar praktično komurkoli ponuja črni trg. Nakazali so na možnost, da gre za maslo (nekdanjih) zaposlenih v Sonyju. Pojavila se je tudi grupa Lizard Squad, ki je poprej izvedla napad na playstationovo omrežje, in zatrdila, da je GoPu posredovala gesla za dostop. A FBI ostaja neomajen in med drugim preiskuje možnost, da so GoP plačali s korejskim denarjem. Vztraja tudi Obama, ki je zaostril diplomacijo ter sankcije proti puščavniški državi. Razmišlja celo, da jo uvrsti med podpornike terorizma.

Déjà vu

Pa je film vreden tornada, ki se je zavrtel okoli njega? Na IMDBju je bil lep čas najbolje ocenjena komedija vseh časov, a to je potegavščina uporabnikov 4chana, ki so v desettisočih lepili desetkice. V resnici je pokasiral precej raznolike kritike, celo več negativnih kot naklonjenih. Morda je postal žrtev lastne slave, ki je napihnila pričakovanja in poslala številne gledalce domov nepotešene. Navsezadnje, če greš na masten hamburger s kečapom, te bo pričakovanje prefinjenega prehranskega doživetja le dotolklo. The Interview je prav to: elementarna, mastna akcijska komedija, ki gradi na skrajnih vicih o kurcih, spolnih stereotipih in špricanju krvi.

Je še eden v vrsti predstavnikov southparkovskega humorja in dežavu Beavisa & Buttheada. Le da 2014., ko glavna junaka odrasteta in vsa prepojena z izrazoslovjem internetov celo dobita službi, pa še zgroženo ugotovita, da so ženske medtem postale pametne. Film je poln namigov na Gospodarja Prstanov ter plejado spletnih memov, kar daje občutek, da so ga – kot denimo Big Bang Theory ali Two Broke Girls – namensko spisali za določeno občinstvo. To na trenutke odbija in zveni prisiljeno, a menim, da sta se avtorja iskreno zajebavala ter kozjefuk podtikala širokemu občinstvu v lastno zadovoljstvo.

Pričujoča komedija je, če se jih človek sproščeno prepusti, na trenutke huronsko smešna. Zanjo velja isto kot za grozljivke. Če se horror filmu upiraš, saj nočeš, da te prestraši, bo seansa brezvezna. Delu je treba prepustiti, da opravi svoje, le tako od njega odneseš največ. Če si se lahko preprosto režal Beavisu ob njegovih bebavih izustih in Cartmanu ob stereotipih o Židih, bo Intervju iz tebe bržda izvabil iskren krohot. Še več, film na trenutke preseneti s precej umno zastavljeno politično satiro, ki od gledalca zahteva razgledanost. Glavni junak Franco, ki je visoko šolan igralec, je ob tem podoben sodobnemu umetniku Paulu McCarthyju. Ta je šel skozi sofisticirano in obširno umetnostno izobraževanje zato, da danes po mestih postavlja ogromne ritne čepke.

Ujeti v času

Drugo vprašanje je, če bo film povzročil probleme Kim Džong Unu. Morda, če se mu bo pri napovedanem ogledu v grlu zataknila prestica. Diktatorja predstavi kot običajnega človeka, državljana internetov z gejevskimi eskapadami, ki se vozi s tankom in pri tem posluša Firework od Katice Perice. Spletna kultura je dobro ujeta v diktatorsko persono. Na trenutke je simpatično smešna in memovsko razigrana, tren kasneje pa bruha nebrzdano krutost – tako kot internet in njegovo načelo človek človeku volk. Morda se je vojaška elita za Kimom z razlogom tako srdito odzvala na objavo. Ko se začne ljudstvo diktatorju smejati, ima ta konkreten problem. To so v kultnem Brianovem življenju pokazali že vrli Monty Phytonovci, v sceni, kjer se množica od srca nareži Pilatu z govorno napako, z Velikim diktatorjem pa je isto počel Charlie Chaplin. Po drugi strani ni noben od omenjenih filmov dosegel praktično ničesar. Hitler je kljub Chaplinovemu genialnemu delu poharal Evropo in Kim bo še naprej nemoteno razvijal balistične rakete ter jedrsko orožje.



Intervjuvarski Kim je portretiran kot običajen najstnik, ki je zrasel z interneti, nato pa fasal *gvanonoro* nalogo voditi 24 milijonov obubožanih duš.

The Interview ga ne bo spravil z oblasti, a morda bo zbil kakšno opeko z zidu. Dovolj, da zatirano ljudstvo pokuka na drugo stran, izven Severni Koreji lastne komunistične ideologije 'džuče'. Časi se spreminjajo in hermetično zaprta država vse teže vzdržuje informacijsko blokado. Če ne drugega, tako Google s projektom Loon kot Elon Musk s Space X napovedujeta, da bosta prek višinskih balonov priskrbela brezžični internet celemu svetu, tudi Kimovim podanikom. Organizacija Human Rights Foundation je že napovedala, da bo pokupila sto tisoč devedejev s filmom in jih z baloni odvrgla povprek pjongjanških ravnic. Tamkajšnji ljudje še niso slišali žvižganja Scorpionsov v legendarni pesmi Winds of Change. Morda jim bo te mravljince ob poslušanju prvič zagotovil ravno The Interview.



Rekordna spletna prodaja

Praksa filmske produkcije glavnega toka že od vekomaj nalaga, da se naslov najprej odvrti v kinih, šele nato pridejo domači ploščki in spletna distribucija. A časi se spreminjajo in marsikomu je laže odšteti desetaka za takojšnji dolpotег filma. Kinematografi se temu srdito upirajo, saj lahko pomeni njihov konec ali vsaj hudo krčenje branže. The Interview je po sili razmer prvi mainstreamovski film, ki je postal najprej na voljo na spletu. Pri tem je podrl vse rekorde. Gusarsko inačico si je že prvi dan dostopnosti k sebi zvleklo skoraj milijon ljudi. Legalna spletna prodaja prek Google Playa, Xbox Videa in neposredno pri Sonyju je v prvih treh dneh navrgla 12 milijonov evrov, medtem ko so omejene kinopredstave prinesle dodatna dva in pol. S tem je Sony skorajda dosegel načrtovanih 17 milijonov evrov, ki jih je kanil zaslužiti ob polni premieri v tri tisoč kinematografih. Ni slabo za doslej šepavo nalinijsko zaslužkarstvo. Ker bo Intervju z zamikom prišel še na preostala velika platna – začetek februarja baje tudi v Slovenijo –, se bo številka še precej dvignila. Morda ravno ta film pomeni začetek zatona stare industrije?

UNDER THE SKIN

Zaradi številnih blockbusterjev, naj bodo Transformerji ali Avatar, znanstveno fantastiko vse bolj povezujemo s spektaklom, vojskovanjem in praznoglavostjo. Celo globlja Gravity ter Interstellar lani nista bila brez akcijskih vložkov. Toda ob robu je prostor za mirni, intimni kinematografski ZF, ki ne mara za rompompom in govori v filmskem jeziku – jeziku kadrov in tega, kako so nanizani.
Semkaj spada Under the Skin, ki ga je sporni režiser Jonathan Glazer kot ohlapno priredbo istoimenskega romana snemal nič manj kot deset let. Nastalo je čudo, ki je bodisi nekaj najbolj dolgočasnega in pretencioznega, bodisi genialen, hraber, sladokusni eksperiment, ki se umešča med najboljše filme zadnjih let. Odvisno, koga vprašaš. Če mene, definitivno zadnje, pri čemer lahko pustimo ob strani kliševe, da ga oboževalci hollywoodskih spektaklov ne bodo znali ceniti, saj je Pacific Rim zame čista desetka. Ne sodi knjige po platnici in filmoljubca po vzorcu!
Ter babe po zunanjosti. Zna se ti namreč zgoditi, kar se dogaja nesrečnežem v današnjem Glasgowu in drugih krajih na Škotskem. Po njih vozi kombi, v katerem sedi privlačna, spogledljiva deklina (Scarlett Johansson). Samske moške zvabi s sabo v stavbe, kjer se za njimi izgubi vsaka sled. Ne na tak CSIjevsko morilski način, niti ne grozljivo krvav. Enostavno ni jih več, kajti 'punca' ni od tega sveta. Težave nastanejo, ko se začne zavedati svoje človeškosti, vendar bi bilo povedati karkoli več težek kvarnik. To je bila itak že vsaka črka doslej.



Evropska produkcija pripomore k ostremu realizmu filma, ki ZF postavi na tapravo Škotsko. Folk, ki ga Scarlett sprašuje iz kombija, ni vedel, da ga snemajo.

Under the Skin je namreč film, o katerem je najbolje vedeti popolnoma nič. Samo na tak način si prazna, čista posoda, v katero lahko Glazer vlije vizijo hladnega, statičnega univerzuma, v katerem ni prostora za čustva. Brezimna alienka je sirena, ki ob subtilni violinski glasbeni spremljavi mami moške, da erektirani v transu stopajo za njo v pogubo – nakar se obleče in je brez spanja ter hrane nared za naslednji lov. Kjer bi kak drug režiser zašel v profanost, solzavost, morda inačico Species, ki je bistveno drugačen film, Glazer vzdržuje samosvojo odmaknjeno hladnost. K temu bistveno prispeva mrzla, vlažna, skalovita škotska pokrajina ob morju, ki sama po sebi deluje kot metafora za krutost univerzuma. In Scarlett, ki prehaja iz robotsko-tujske neobčutljivosti v trenutke človeške topline in nazaj. Ko odvrže sleherno krpico, je v svojem preizpraševanju homosapienskega telesa približno tako seksi kot omara, ob kateri stoji.
Mogoče smo Johance po vlogah v Lucy in Her že nekoliko vajeni kot bizarne alienske entitete. Zagotovo pa ni moč biti pripravljen na Glazerjevo režisersko oko, ki s spretno rabo dokumentarne kamere in realističnih kadrov človeško družbo prikazuje kot tujsko. Glasgowske ulice, diskače in šoping centre vidimo, kot jih vidi prišlek s tujega planeta – ali kot razmišljujoč posameznik, ki ni sceloma ujet v kolotek vsakdana. Tak bo Under the Skin bržda najbolj cenil. ***Sneti***
Kritiško priznanega in festivalsko opaženega Under the Skin v naših kinih ni bilo, kar pove nekaj o njih. Dobodi ga drugače, že sam veš, kako.

SEVENTH SON

Sedmi sin je priredba prvega dela na Otoku dokaj uspešne mladinske serije Wardstone Chronicles izpod tipk Josepha Delaneyja. Ta je od leta 2004 naklepal kar trinajst knjig, zadnja je izšla pred kratkim, in seveda jih je opazil Hollywood. Delo je za filmsko upodobitev nadvse primerno, saj gre za nekoliko mračnejšo pripoved, ki se ukvarja z lovci na čarovnice in pošasti in ji ni nerodno pokazati malo moralne sivine ter celo mesenega poželenja. Vendarle ni tako eksplicitna kot recimo Witcher, saj je navsezadnje namenjena mladeži.



Jeffu Bridgesu težko verjameš, da bo opravil z zmajsko pošastjo, a je tako zajeban, da se za tvoje dvome ne zmeni. Lahko bi končno nehal kanalizirati The Duda.

Tako v uvodu spoznamo pijanega viteza Gregoryja (Jeff Bridges), ki v boju z osvobojeno kraljico čarovnic po hitrem postopku izgubi oprodo. Najti novega ni enostavno, saj se lahko za članstvo v redu lovcev na nakaze potegujejo le sedmi sinovi sedmih sinov. Ko pa naleti na pravšnjega v podobi nadebudnega mladeniča Toma Warda, časa za urjenje ni več dosti. Bliža se ščip krvave lune, ko imajo coprnice največjo moč, in če ne premagata njihove kraljice, se bo človeštvu slabo pisalo.
Zgodba se sliši hudo generična, a ima svetle trenutke. Kliševi so v scenariju spretno pomešani z izvirnimi idejami, tako da so domačni, a ne docela predvidljivi. Spreten režiser bi tako iz izvirnega materiala znal napraviti spodoben spektakel za ne prevelik denar, zato me čudi, da so delo prepustili ruskemu gospodu Sergeju Bodrovu. Čeravno ima za sabo plodno kariero, filmu ni bil zmožen vdahniti iskrice, zaradi katere bi mu z veseljem sledil. Vse skupaj deluje nekoliko naveličano, vključno z igralsko zasedbo. Ben Barnes v naslovni vlogi je videti, kot bi ušel iz Dachaua, in je le senca princa Caspiana iz Narnije. Bridges tako momlja, da bolj razumeš njegovega kolega trola, dočim Julianne Moore kot čarovnica prav pretirava z grandioznostjo. Če k temu pridodam precej cenene posebne učinke, sem imel občutek, da ne gledam celovečerca, marveč kako pilotsko epizodo nove nadaljevanke na Syfy.
Reč ni za odmet, a lahko bi jo napravili dosti boljšo zgolj z motivacijo. Če bomo uzrli nadaljevanja – in delček mene si želi, da bi jih –, prosim, Legendary Pictures, zamenjajte režiserja! ***Quattro***
Sedmi sin se že od Božiča vrti, vendar le v Koloseju.

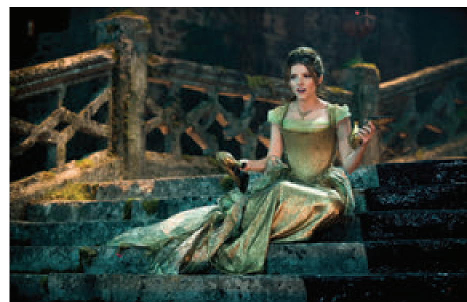
INTO THE WOODS

Morda bo kdo zahteval mojo moško člansko kartico, če priznam, da sem ljubitelj muzikalov. Rad jih gledam tako na odru kot prenesene na filmska platna. Ko sem slišal, da bomo videli kino predstavo, ki že četrt stoletja polni dvorane od Broadwaya do West Enda, sem ustrezno zastrigel z ušesi. Avtor Steven Sondheim je namreč eno največjih imen ameriškega teatra, približno tak velikan kot pri nas bolj znani Andrew Lloyd Webber.



Čeprav zgodba govori o pekovskem paru, sta le okvir za ozadje štirih znanih pravljic. Te so povzete po evropskih originalih, ne Disneyjevih priredbah.

Into the Woods pripoveduje o pekovskem paru, ki zaradi uroka ne more imeti otrok. Da se ga znebita, morata najti štiri artefakte, med drugim kravo, belo kot sneg, ki jih hranijo pravljične osebe, kakršna sta Jakec s fižolčki in Motovilka. Dogajanje je v prvem delu igrivo in zabavno, potem pa ubere dosti temnejšo pot in nosi konkretno sporočilo, da se je treba zavedati posledic lastnega ravnanja. Ne samo pekovih. Izkaže se namreč, da so bajeslovni liki dosti bolj človeški, kot bi si človek mislil. Pepelka je preračunljiva koketa, Rdeča kapica razvajena smrklja in princ enako praznoglav, kot je lep. Skratka, muzikal opozarja: pazi, česa si želiš!
Tako bi moral paziti tudi sam, kajti najslabši gradnik izdelka je ravno muzika. Če bi jo črtal, bi gledal odličen film! Niti ena pesem ni taka, da bi si jo mogel požvižgavati – to deluje na odru, v kinu pa ne. Pevske sposobnosti Meryl Streep v vlogi coprnice niso dorasle ostali zasedbi, kar gospa kompenzira z močno pretirano igro. Enako te zmrazi pesmica volka (Johnnyja Deppa), ki v film uleti dobesedno za pet minut. K sreči so tu Emily Blunt in James Korden kot osrednji par ter Pepelka Anna Kendrick, ki so ravno dovolj resni, da vse skupaj ne postane povsem bizarno. No, morda je bil ravno to cilj režiserja Roba Marshalla, ki nam je dal za moj okus čudna Chicago ter četrte Pirate. Če so že iskali čudaka, čemu niso raje vzeli Baza Luhrmanna? ***Quattro***
V gozdu godijo se čudne reči, v vseh kinih se zgodba vrti.



Princ najde Pepelko tako, da gre po mestu s šolnom, ki se je prilepil na osmoljene stopnice. Punca pa v pesmi razloži, čemu je ta čeveljc na štengah ostal :).

Ko je nekaj čudnega v soseščini, koga boste poklicali? Quattro ne dreza Ghostbusterjev, temveč gospoda, ki je na ti z vsemi mogočimi nakazami – Dylana Doga.

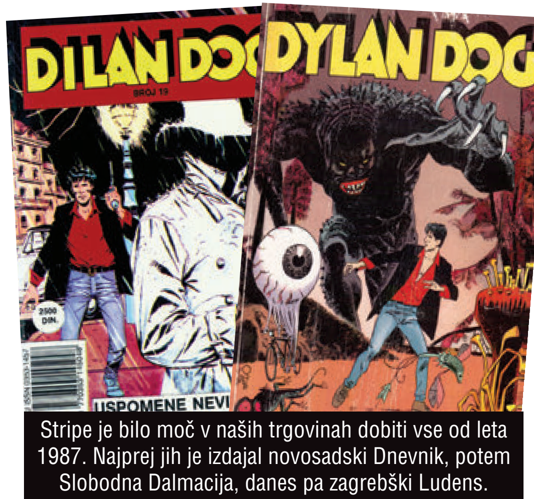
RAZISKOVALEC MOR

P*etdeset funtov na dan plus stroški,"* **so besede, ob katerih veste, da je nadnaravni detektiv sprejel vaš primer. Pomaga, če ste postavna ženska, vendar to ni pogoj. Naj vam grozi vampir, z demonom obsedeni serijski morilec, uglajen gospod z dežnikom in polcilindrom (pod katerim so pogoltni tentakli) ali nemara rožnati zajec iz risanke, Dylana nič ne ustavi. Niti to, da plačila bržkone sploh ne bo dobil. Nekatere stvari so pač preveč resne, da bi jih pustil pri miru le zato, ker je stranka brez beliča. Ali, kar je še bolj verjetno, mrtva. Niti takih ne manjka, kajti mrtvim je vseeno, kje živijo. Zato nekateri ostanejo med nami in zvečine niso take pošasti kot običajni, živi ljudje.**

Londončan iz Italije

Dylan Dog je domislek italijanskega pisca Tiziana Sclavija, ki je bil zaposlen pri narodom bivše Juge dobro znani stripovski hiši Sergio Bonelli Editore (Zagor, Tex Willer, Komandant Mark). Sclavi je velik ljubitelj grozljivk, tako pisanih kot slikanih. Sredi osemdesetih mu je uspelo prepričati šefe, da bi poskusili s stripovskim junakom, ki bi se podal globoko v svet nadnaravnega. Bonelli je podobnega možakarja že imel, saj so 1982 splovili Martina Mystereja. A ta se je bolj ukvarjal s kriptoarheologijo in teorijami zarot, ob čemer je skušal biti vsaj nekoliko znanstven. Ker je bil dokaj priljubljen, so si leta 1986 upali napraviti naslednji korak, tistega v paranormalno.

Sclavi je za prizorišče izbral London, protagonista pa si je zamislil kot bivšega policista, zdravljenega alkoholika in vegetarijanca. Ime je dobil po pesniku Dylanu Thomasu, dočim se je po podobo zatekel k britanskemu igralcu Rupertu Everettu. Ne po naključju, kajti malo prej je videl film Another Country, kjer mu je Rupert prirasel k srcu. Lahko bi se zasukalo tudi drugače in bi bil podoben Colinu Firthu :). Ko Dylan ne raziskuje mor, ždi v stanovanju na Craven Road 7, igra klarinet – pozna samo Tartinijev Vražji trilček –, neuspešno sestavlja model stare galeje ali poka slabe vice s cimrom in podložnikom Grouchom. Še eno posebnost imata: zvonec na vratih ne cinglja, ampak srhljivo zakriči. Da stranke vedo, kaj jih čaka.



Stripe je bilo moč v naših trgovinah dobiti vse od leta 1987. Najprej jih je izdajal novosadski Dnevnik, potem Slobodna Dalmacija, danes pa zagrebški Ludens.



Temnolasi lepotec ni blazen akcijski junak. Kot pravi sam, se nesrečam izogne po naključju, kar ni čudno, saj je celotno življenje eno samo naključje.





V skoraj vsaki epizodi mu podlegajo pripadnice nežnejšega spola. Vendar pob ni nek don Juan, v vsako od njih se namreč zaljubi. Aja, vzklik "Judo plesaču," v izvirniku "Guido ballerina," je njegov zaščitni znak.

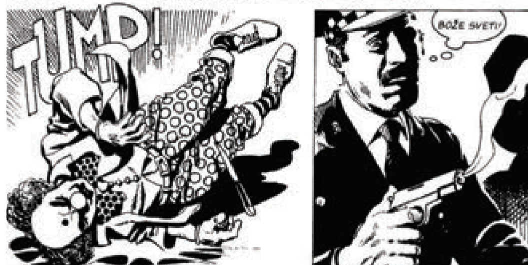
Produkt pop kulture

Strip se razlikuje od ostalih Bonellijevih izdaj. V prvi vrsti skuša biti filozofski in dokaj resen. Štosi, ki jih sicer ne manjka, so suhi, polni ironije in sarkazma, ali zgolj slabi dovtipi. Namenoma, kajti po Dylanovo je življenje ena velika slaba šala. Tudi sam koleba od popolnega fatalizma do tega, da kljubuje usodi preprosto zato, da vidi, če lahko. Ob tem svoja popotovanja začinja z obilno dozo popkulture. Citira znane pisce, od Stephena Kinga in Cliva Barkerja tja do Edgarja Allana Poa, napaja se iz filmov in iz njih prepisuje cele scene, zasukane malo po svoje. Skratka, ustvarja kolaž, remiks že znanega.

Nek srbski kritik je pred leti zapisal, da je Dylan parazit sodobne umetnosti, ki nima niti ene originalne ideje, zato pa vrhunsko reciklira. S tem zaključuje krog, kajti kakor se filmi napajajo iz knjig in stripov, tako si ta strip jemlje pravico, da vse ukrade nazaj in predstavi na svoj način. Da je ta način dober, se strinja veliki italijanski pisatelj Umberto Eco, ki pravi, da obstajajo tri stvari, ob katerih mu ne bo nikoli dolgčas: Biblija, Homer in Dylan Dog.







Že res, da klovn ni nič kaj podoben Pennywisu, vendar je to izključno zaradi avtorskih pravic. Podobnih sklicev na (pop)kulturo v teh stripih mrgoli.

Istega mnenja je italijanska javnost. Zvežčiči s po slabih sto črno-belih strani so še danes na drugem mestu najbolj prodajanih Bonellijevih stripov, nekaj časa so bili celo na samem vrhu. Zasluge za to imajo ženske. Raziskava v devetdesetih je pokazala, da gre za prvi italijanski strip, ki ga bere več punc kot fantov. Kako bi ga ne, ko pa je protagonist nepoboljšljiv romantik, ki se v vsaki epizodi na novo zaljubi, običajno v klientko. Brez izjeme jo spravi v posteljo, nakar ob koncu ostaneta z zlomljenima srcema. Twilight in True Blood nista orala ledine, nek italijanski strip je imel pravi recept že v osemdesetih!

Prehod na drugo raven

Kljub odličnosti Dylan zvečine deli usodo mnogih italijanskih stripov, ki so popularni pretežno le na majhnem območju italijanske matice in Balkana. Uspelo mu je prodreti še v nekaj skandinavskih dežel ter v Turčijo, dočim mu veliki met v ZDA ob prelomu tisočletja ni uspel, čeprav se je za to angažiral avtor Hellboya Mike Mignola. Pri neodvisnem založniku Dark Horse je izšlo le šest številk. Ne gre za neznano hišo, saj so recimo izdali Millerjev Sin City.

Takenako so paranormalnega raziskovalca že večkrat skušali spraviti na video. Prvi tak poskus, ki ni bil povsem amaterski, je italijanski Dellamorte Dellamore, posnet po Sclavijevem scenariju – v glavni vlogi ima samega Ruperta Everetta! Vendar ne kot Dylana, marveč njegovo italijansko različico, grobarja Francesca Dellamorteja. Ni odveč povedati, da so po filmu kasneje napravili strip, kjer se protagonista na samem koncu srečata.



Prvi film, ki so ga navdahnile Dylanove prigode, je sirasta, zabavna zombijska komedija. Če ga ne najdete pod izvirnim naslovom Dellamorte Dellamore, poskusite z angleškim prevodom Cemetery Man.

Verjetno najbolj znan je ameriški poskus Dead of Night izpred dveh let, v katerem je glavno vlogo prevzel nekdanji Superman Brandon Routh, tudi sam ljubitelj stripa. Čeprav ni šlo za slab izdelek, ga je publika zvečine raztrgala, saj se je preveč izneveril predlogi. Dogajanje je bilo prestavljeno v New Orleans, namesto Groucha se je pojavil nov cimer Felix in, kar je najhujše, detektivov VW hrošč je bil črn namesto bel! Za slednje res ni opravičila, dočim je Felix v ameriški inačici strašil iz preprostega razloga. Posestvo bratov Marx, med katerimi je Groucho, je zelo striktno glede avtorskih pravic, ki vključujejo njihovo podobo. Nikdar jih niso pridobili ne avtorji stripa, ne filma. Šment.

Garažna produkcija

Zadnji aktualni produkt, ki je pravzaprav spodbudil tole pisanje, je znova italijanski, vendar ga je financiralo spletno občestvo na Indiegogo. S samo petnajstimi tisočaki od želenih tridesetih so posneli presenetljivo simpatično petdesetminutno epizodico Dylan Dog: Vittima Degli Eventi (Žrtev okoliščin). Ta se bolj kot s koherentnostjo štorije in igralskim talentom ukvarja s tem, da v premikajočo se sliko prenese vse tiste drobne finte, ki stripu dajejo ton. Grouchovi posiljeni štosi. Blochovo jamranje o penziji. Dylanovo pametovanje, ki ga je celo še preveč, in romanca s slabo vestjo naslednje jutro. Celokupna podoba je ljubko amaterska – ne, s tem jim delam krivico. Film je v resnici nekje na nivoju študentskih izdelkov na AGRFT. Glede na to, da jih režiser šteje petindvajset, je verjetno res študent. In s petnajstimi čuki v žepu ne moreš napraviti čudeža. Še vedno je boljši od večine slovenskih polomij. Zastonj je na YouTubu, če si pa priskrbite travniško različico, se zanjo najdejo slovenski podnapisi. Čemu bi to počeli? Ker gre za strip, ki sicer ni tako pomemben del naše subkulture, kot je bil Alan Ford, vendar po priljubljenosti ne zaostaja za njim. Ko nas je Alan pripenjal na realna tla, smo z Dylanom sanjali. Pa čeprav more.


Brandon Routh je za vlogo Dylana čisto preveč lep in predvsem atletski. A film vseeno ni tako slab, kot bi vas prepričevali razjarjeni ljubitelji. Preberite kritiko v Jokerju 217!


Vittima Degli Eventi je skrajno amaterski izdelek, a je tako butasto prisrčen, da ga kar nisem mogel nehati gledati. Poglejte glavne 'igralce'! Mar niso pravi cukri? Čisto nasprotje Dead of Night.



Par obrazov Dylana Doga. Od začetka dela na njem več kot dva ducata različnih risarjev in piscev. Glej zgodbo, ne risbe, pravi Sclavi.

ZASEDBA

Dylan Dog
Pustil je službo na Scotland Yardu, ko mu je zaročenka umrla v sumljivih okoliščinah, povezanih s kultom častilcev hudiča. V spomin na dogodek je od tistega usodnega dne vedno oblečen v rdečo srajco, črno jakno in kavbojke. Ne vedno isto, kupil si je ducat kompletov. Primerov se ne loteva toliko z okultnim znanjem ali grobo silo kot z ostrim jezikom ter obilico citatov iz popkulture. Ni nasilen, vendar mora včasih kaj ustreliti. Čeravno vedno pozabi orožje.



Groucho
Neuspešni imitator Groucha Marxa, ki je nekje v življenju izgubil lastno osebnost in zdaj obstaja le še kot bedna kopija velikega ameriškega komika. Najbolj tragično pri vsem tem je dejstvo, da ni niti malo smešen: "Kaj dela šest Eskimov na severnem tečaju? Eskimirajo!" Tako je njegova vloga omejena na kravžljanje živcev obiskovalcem in strankam. Ter še na eno pomembno reč: ko šef zavpije "Groucho, revolver!", mora ta v trenutku poleteti po zraku in pristati v Dylanovi roki.

Inšpektor Bloch
Očetovska figura in Dylanov mentor še iz časov, ko je bil slednji zelenec v uniformi. Eden najstarejših inšpektorjev na Scotland Yardu, ki je sveto prepričan, da ne bo učakal penzije. V kar nekaj epizodah se je to skorajda zgodilo. V štorije je ponavadi vpleten tako, da raziskuje zločin po običajni plati, nakar v končno poročilo vnese 'uradno' različico dogodkov, ob kateri svet ne podvomi v njegovo duševno zdravje.

Jenkins
Ne najbolj svetla žarnica v londonski policiji in Blochov pribočnik. Je tako naivno zabit, da inšpektorja s tem povsem spravlja ob živce. Zato ga kar naprej degradira v prometnika, a se vedno znova znajde na starem delovnem mestu, ker stari policist pač ne more brez njega.

H. G. Wells
Ne gre za znamenitega viktorijanskega pisca ZFja in fantazije, temveč za ekscentričnega in nemarno bogatega angleškega lorda, ki si z Wellsom omenjenim deli ime ter navdušenje nad nerazložljivim. Detektiv se k njemu zateče po pomoč, če meni, da bi bil problem rešljiv z razmetavanjem denarja. Sta dobra prijatelja, zato pa ga toliko bolj črti Groucho, saj ga ima plemič za Dylanovega butlerja. Kar de facto je :).

Madam Trelkovski
Stara teta, ki je zase prepričana, da je medij in da se pogovarja z duhovi iz onostranstva. V večini primerov se ne in dejansko nateguje svoje stranke, toda vsake toliko nehote vzpostavi povezavo v onkraj in takrat običajno pokliče Dylana. Morda le z dobrohotnim nasvetom ali opozorilom, kdaj drugič pa resnično potrebuje njegovo pomoč.

Doktor Xabaras
Primarni nasprotnik našega junaka, ki že dolga leta skuša izdelati serum, s katerim bi si zagotovil večno življenje. Poskusi se radi končajo tako, da prejemnik postane zombi, vendar neumorni doktor živi mrtvece zna uporabiti za svoje namene. Avtorji ves čas namigujejo ali celo naravnost trdijo, da je Xabaras Dylanov oče. Ime je anagram besede Abraxas, ki ima v gnosticizmu poseben pomen.

Morgana
Dylanova neuslišana ljubezen in tisto, kar išče v vseh svojih ljubicah. Situacijo dodatno zakomplicira dejstvo, da naj bi šlo v resnici za njegovo mater, a je vse skupaj zavito v nešteto tančic dvoma in fikcije, ki pomaga ustvarjati Dylanovo podobo. Kot recimo to, da je star dvesto let in ne prihaja iz naše resničnosti. Kot tudi ne Morgana. Vse bo jasno, ko dokončno sestavi galejo!

Smrt
Smrt je pogosta Dylanova spremljevalka. Enkrat mu je celo rešila življenje. Ampak samo zato, ker še ni njegov čas, dočim je nesojenemu morilcu ta že davno potekel. Upodobljena je v sodobnemu človeku najbolj prepoznavni obliki, kot okostnjak v ogrinjalu z obvezno koso. In ja, zelo dobro igra šah.

Tisočletni hrošč brez zob



Biowarov Infinity Engine je poleg Baldurja in Icewinda rodil še eno nepozabnost: **Planescape Torment** (90). V tej neobičajni, a slastni frpjki smo skozi številne čudaške ravni vodili kadavra, ki ne more umreti. Ta pa na svojem kvestu iskanja spominov ni bil sam, marveč so mu sledili lebdeča in grizeča lobanja ter še štiri podobno nenavadne pojave. Zadeva je bila dolga, zanimiva, pri čemer je bil največji poudarek na štoriji in dolgih pogovorih.

Jazst sem Joker in sem uspešno dočakal novo tisočletje." "Tudi jaz sem dočakal novo tisočletje, pa še slina mi ne teče iz gobca, torej sem uspešnejši." Tako sta pametovala Joker in Neznanec, razlog za veselje pa je bila neuspešnost milenijskega hrošča, tistega, ki naj bi potapljal ladje, strmoglavljal letala in praznil bančne račune. Fora je bila v datumskem zapisu v starih podatkovnih bazah, ko so zaradi šparanja z biti navajali zgolj zadnji dve mesti. Leto '00 bi bilo potemtakem mlajše od '99, kar bi moralo po napovedih nekaterih zavdati najmanj sistemu semaforjev, če ne kar zavrteti Zemlje v drugo smer. Najbolj zanimivo pri vsem je bilo to, da kobajagi nihče ni znal napovedati, kaj se bo res primerilo. Ker leta 1999 je bilo računalniško omrežje samozavedajoča se eniteta, ki je komaj čakala, da prižge sočasno zeleno in rdečo ter pošlje pokojninske obrazce vsem novorojenčkom.

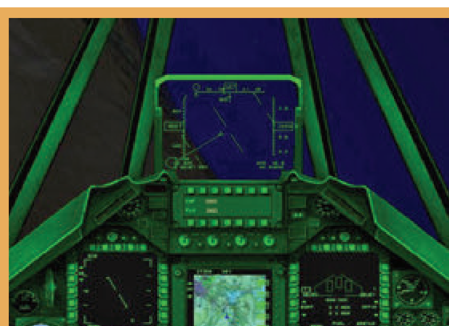
Skratka, vrag nas ni vzel, zato smo morali izdati revijo in ta je bila januarju primerno polna špilov, ki so zamudili Miklavža. Poleg izpostavljenih gre omeniti še četrti del nekdaj priljubljene vojaščine Close Combat (82), preživetveno grozljivko Nocturne (80) od ekipe Terminal Reality, pravljično herojsko strategijo Disciples (80) in všečno poteznico Gorky 17 (79).



V drugem delu smo se bavili s postavitvijo domače mreže, kar je bilo takrat manj enostavno kot danes, saj si moral izgovarjati besede topologija, coax, UTP in terminator. Bili so to pač stari časi, ko smo dobili prvo optično miško MS intellimouse, prvikrat videli film South Park in optimistično zapisali, da Duke Nukem Forever lepo napreduje.



Zatona v vmesnih letih niso doživele samo letalske simulacije, avanture in vesoljade. Še ena podzvrst je bila svojčas kar izpostavljena, in sicer prvoosebna realnočasovna strategija, kakršen je bil odlični **Battlezone 2: Combat Commander** (87). Sedeli smo v futurističnem vozilu in streljali, vendar smo skozi enostavni vmesnik hkrati zapovedovali svojim vojaškim silam. Tega sicer ni bilo obilo, a mešanica pristopov je bila vseeno jako privlačna.



Pred petnajstimi leti so bile letalske simulacije pogoste in priljubljene. Ena najboljših tistih dni je bil **USAF** (91), igra EAjeve veje Jane's. To ni bila zajebanka tipa Falcon 4, marveč srednjeverna avionščina, ki jo je razvila izraelska ekipa Pixel. Kar osem pilotabilnih frčoplanov je vključevala, od F-117A prek A-10 do najnovejšega F-22, na drugi strani pa so bili jasno sovjetski migi in suhoji. Dodelane naloge, priljudnost in odlična podoba so naredili legendo.



Earthworm Jim 3D (81) med ljubitelji serije uživa razdeljen sloves. Nekateri ga črtijo, ker je iz čislanega stranskega risa prešel v tretjo razsežnost. A to so bila vremena, ko se je 2D masovno selil v 3D, in Črvoslava ni smel povoziti čas. Igra se je odvijala v deževnikovi glavi in obilovala s prismuknjenim humorjem, primerljivim z Jokerjevim stripom, ter vsebinsko raznolikostjo. Težave pa je delala kamera, kot je bilo značilno za zgodnjo tride dobo.



258

PODVODNI IZSTRELEK Z LASTNIM POGONOM · ROMAN, KI JE NASPR. PRAVEGA ROMANA · NORDIJ. NAZIV ZA SMUČI · SILA, ENERGIJA · ALUMINIJ · SL. BARITONIST IN REŽISER (JOSIP) · JOKER - JANUAR 2015

ODKRITELJ TASMANIJE (ABEL) · OBLOGA NA JEZIKU · ZDRAVNIK ZA NOVOTVORBE · SKRAJNI KONEC KOPNEGA · ENAKI ČRKI · GORA V TESALIJI, GRČIJA · LUDOLFOVO ŠTEVILO · JEZERO NA FINSKEM, INARI · BIKOBORSKI VZKLIK · PANAIT ISTRATI · ENCIM V ČREVESJU · ARAKANS. GOROVJE · ODPRAVA, ODPOŠILJANJE · ZADNJICA (VULGAR.)

GESLO IZHAJA IZ SLIKE · RUDNINA GRENKA SOL · NOČNO POPIVANJE, KROKANJE · TRAVNIK V STRMEM SVETU · EGIPČANSKO BOŽANSTVO · NAŠA DENARNA ENOTA · AM. DIPLOMAT, NOBELOVEC (ELIHU) · STRJEVANJE · DIŠAVA · REKA V INNSBRUCKU · ZRAK (LAT.) · SL. RISAR, KARIKATUR. (HINKO)

STROKOV. MNENJE ALI POROČILO · UMETNOST (LATIN.) · KIRA IVANOVA · ENAKA VOKALA · NAPRAVA, KI PRETVARJA TV-SIGNAL · STANJE NEMEGA · KAČA NAOČARKA · ROJAK · KONJ RJAVE BARVE · NASILNA TATVINA · PESNIŠKA STOPICA · LEVI PRITOK SAVINJE PRI LETUŠU · ORGAN VIDA · OTILIJA (LJUBK.) · ŠVIC. REKA, AARE · VEČ SNOPOV · RIM. BOG. PLODNOSTI · PRIPOVED. PESNITEV · GR. BOG. NESREČE · MAZILO, KREMA · SAMO, ZGOLJ · TULEC, ETUI · LOV Z BRAKI · GOJMIR LEŠNJAK · NAJVIŠJI, KONČNI SMOTER, VZOR · AVTOR EPIGRAMOV · GOROVJE NA SLOVAŠKEM IN POLJSKEM · VLADIMIR SRUK · VRSTA MANJŠEGA MOTOCIKLA

Nagrajenci božične kontrolke so na mn3njalniku. A VRABEC JAJCE BARVA? EN USRANE DENAR SUNE. ALI BEDAK NISI ZA PRAKSO? ANA SEKSA NE ŽELI ŽE TAKOJ.

Izžrebanci kražke: Jakob Horvat iz Maribora (Lego Batman 3) in Iztok Molan iz Kapel (Dead Space 3). Rešitvi: PARIŠKA MESARIJA, LIGA PRAVICE.

Geselj, ki izhaja iz odojčne slike, napiši v glasovnico, ki jo poišči na naši rumeni stranki *Joker.si*, do dneva kulture. Nagrade obstajajo.

KLUBSKI KVIZNIK

Driveclub, visokoleteča dirkačina za playstation 4, je krepko zamudil, pa še potem so ga izdali preuranjeno in ga nenehno popravljajo. Zato je na izdelek letelo mnogo kritik, tudi v Jokerju. Sony je bil zaradi debakla globoko osramočen in avtorji so se celo javno opravičili. A vseeno določeno mero dirkaške zabavnosti igra nudi, zlasti v večigralstvu, kjer se lahko s kameradi ali nepoznanci povezuješ v društva ter tekmuješ proti drugim skupinam. In predvsem nad špilom ne gre vihati nosu, če ga dobiš za gešenk. Možno je, da boš eden od obdarovancev prav ti, zakajti lokalni playstationov predstavnik nam je v ta namen doniral trojček diskov.

Znalsko odgovori na pitalice, napiši rešitev v naš spletni obrazec do 8. februarja in drži pesti!

1. FCA je malo znano ime enega največjih avtomobilskih koncernov. Katero žlahtno znamko si lasti?
a) lamborghini
b) ferrari
o) bugatti
t) pagani

2. Eden od izpostavljenih Driveclubovih fičrov je:
b) natančno zmodelirana okolica Los Angelesa
a) dinamično dogajanje ob progi na vsakem ovinku
r) verna zvezdna karta, taprava flora in valovčki na jezerih
d) več hitrosti brisalcev in ogrevanje zadnje šipe

3. V mnogo igrah se pojavlja znamka Ruf. Kaj je to?
a) butični švicarski dirkalniki po naročilu
n) s turbino nadgrajeni mercedesi za azijski trg
u) iz Porschejevih školjk narejeni superšportniki
s) nemška izpostava studia Pininfarina

4. Skupina Evolution Studios je poprej izdelala:
t) Test Drive Unlimited
a) Screamer Rally
b) Grand Prix Legends
u) MotorStorm

5. Kaj pri mašini počne intercooler?
k) hladi bencin, da bolj enakomerno eksplodira
r) kot del klima naprave ohlaja notranjost kabine
u) hladi in s tem gosti zrak pred vstopom v motor
h) skrbi za temperaturo pijače v prtljažniku

6. Podkrmarjen avto stori kaj?
u) gre kljub zavitemu volanu naravnost
k) zdrsne z zadkom
o) vrti gnana kolesa v prazno
r) obrablja notranjo stran pnevmatik

7. Hennessey venom GT je znan kot:
d) neuradno najhitrejši avto
ž) vozilo Štefana Krovca
e) rekorder od 0 do 300 km/h
m) oboje troje



Dotik toplote

Pvi mesec na zimskem dvoru je minil, kot bi trenil. Pa nisem počel drugega, kot zgolj ponavljal tisto, kar sem obdelal v svetu živih. S to razliko, da je vse skupaj potekalo hitreje, bolj učinkovito in brez vsakršnih težav. Prosojna senca Deda, ki je nadzoroval moje vaje in mi bil celo neke sorte mentor, je spokojno valovila po hali, ki so mi jo namenili za prakso. Nekoliko bolj neurejeno so blodile štiri še bolj prosojne sence, ki sem jih priklical in izprašal. Počasi so bledele in v manj kot pol ure bi se spet morale povsem razpršiti.

Pogledal sem na uro. Še vedno nisem povsem dojel, da čas tudi v tej dimenziji teče enako, kot bi bil v svetu ljudi. Tea mi je sicer že skušala razložiti, da je čas za bitja, kakršna smo, ena od vsemirskih konstant. Da ni razloga, da bi nekje tekel hitreje ali počasneje. Po pravici povedano, če bi bilo kako drugače, bi se mi verjetno zmešalo, ko bi skušal slediti različnim tokovom.

Seveda je bilo moje naslednje vprašanje, če zanjo časovne omejitve ne veljajo. Začudila se je, čemu ne bi. Seveda sem imel takoj pripravljeno teorijo, kako mora kot Smrt vendarle biti hudo zaposlena, in njeno delo primerjal z Božičkovim potovanjem. Prasnila je v smeh in mi kot otroku razložila, da stvari ne potekajo čisto tako. Ni potrebe, da bi pobrala vsako dušo – mora pa obstajati, da duše 'najdejo pot.' Kot svetilnik za izgubljeno ladjo. Včasih pa s kom še malo poklepeta.

Sence so se medtem, ko so mi misli tavale, razblinile, kar sem povsem prezrl. Predramil me je šele telefon, ki je ukazovalno zabrnel v žepu. Ded je v trenutku potemnel od nespoštljivosti, ker si drznem take coprnije nositi k pouku, in prhnil skozi okno, sam pa sem ropotajočega vraga izvlekel na plano. Klicala je seveda Tea. Ne sprašujte, kako to deluje. Nimam pojma.

“Hej, Lesjak! Naloga zate! Čez pol ure greva na teren!”

“Kako na teren, saj ni vikend! Imam po novem izhode med tednom?”

“Kaj pa vem, novo leto, novi običaji, pa gredo tudi zelenci na zrak,” me je zbodla. “Kakorkoli, bodi pripravljen, ostalo ti razložim spotoma.”

V zvočniku je škrtnilo in mobilnik je znova kazal, da nima signala. Logično, saj v sestrski dimenziji ni baznih postaj. Vsaj baterija je zdržala cel teden, ker sem ga lahko imel v letalskem načinu. Moral pa je biti prižgan, torej bajeslovnih bitij ne poganja le magija, marveč mora biti zraven nekaj dobre stare fizike. Kako je že rekel nek znani pisatelj? Vsaka dovolj napredna znanost je neločljiva od magije? Hja, slaba stran sveta mrtvih je v tem, da ni dostopa do Wikipedije.

Pograbil sem nahrbtnik, ki je vedno pripravljen čakal za vrati v moje prostore, in se skorajda zaletel v Teo, ki se mi je nenadoma prikazala za hrbtom. Prepričan sem, da je to počela nalašč!

“Enkrat te dni se ti bom mrtev zvrnil po tleh, potem boš pa imela!” sem se ujezil.

“Ah beži no, tak postaven fant, pa da bi ga srce izdalo!” se mi je posmehnila, nakar je resno nadaljevala: “Kako dober si v risih? Vas to še sploh učijo?”

“Pravzaprav sem nadpovprečno dober,” sem se napihnil, “ker tega ne učijo več. Sem pa našel v stari vadnici postopek in lani med počitnicami šel gledat, kako hudič polhe pase!”

“In zato se zdaj šopiriš, kot bi bil na divji jagi? Si delal leskov ris ali s kamni?”

“Leskovega, je bolj varen. Kamne itak rabimo, kadar hočemo kaj obdržati notri.” Še vedno sem se petelinil, a je le odmahnila z roko.

“Koliko sencam lahko zapoveduješ?”

“Tukaj osmim. Če gre verjeti Dedu, to pomeni, da lahko na svet pripeljem štiri. Drži?”

“No, potem bo laže, kot me je skrbelo. Lovit greva vesno.”

“Ima ta Vesna kak priimek? Je morda znana osebnost? Ali je važno samo, da ji je ime Vesna? Kar nekaj jih poznam in ena je prava psica ...”

“Bedak. Spomni me, da te naženem poiskat knjigo o mitologiji tvojega lastnega naroda! Resno,” je prhnila, “našteti znaš sto pokemonov, o svojem izročilu pa imaš komaj kaj pojma.”

“Ne glej mene. Krivi so Hollywood, Marvel in Nintendo.”

“Vesne so bitja, ki živijo v palačah v gorah. Prinašajo pomlad in se dogovarjajo, kakšna bo letina. Iz svojih palač smejo le po svečnici, pa še to le za en mesec. Preostanek leta jim to preprečuje ris. No, tale je očitno uspela nekako pobegniti. Ujeti jo morava in spraviti nazaj.”

“Kako pa vemo, da gre za vesno?”

Tea je zavzdihnila. “Si kaj pogledal vremensko napoved zadnjih dni?”

“Ja, a sem mislil, da je to zaradi globalnega segrevanja.”

Vidite, takole minevajo dnevi brez interneta in teveja. Humor, kjer ga le moreš najti. A Tea mojega zafrkavanja ni cenila. Pograbila me je za roko in v naslednjem trenutku bi izbruhal kosilo, če bi mi ga nevidna roka ne zatlačila ne le nazaj v želodec, marveč nekam do sredine debelega črevesa. Uh, kako sovražim dimenzijski preskok.

Znašla sva se na planoti, ki je bila za čas komajda po novem letu prav narobe zelena. Ne le to, na njej so dokaj na gosto poganjali popki cvetic nadvse značilne oblike. Znana melodija se je dvignila nekje iz možganskih globočin.

“Vesna prebiva na Golici???”

“Se ti to mar zdi čudno? Loti se dela, časa imaš samo do enajstih. Potreboval boš približno petmetrski ris, spravi se rezat lesko. In sence imej pripravljene na prehodu. Takoj, ko jo ujameš, jo morajo ponesti nazaj do gradu. Jaz bom vmes poiskala razpoko v velikem risu.”

“Čakaj, hočeš reči, da je zdajle v gradu? Zakaj potem enostavno ne zapreva velikega risa?”

“Ne, ravno v tem je problem. Zunaj je, a še vedno lahko potuje le med enajsto in polnočjo.”

“Kako jo bova pa spravila sem?”

“Vse ob svojem času,” se je posmejala Tea in jo ubrala navkreber.

Sam sem šel rezat leske, ki so k sreči rasle nedaleč stran ob robu gozda. Pet metrov risa, pletenega iz vsaj treh šib, je pomenilo, da sem potreboval kar konkretno butarico. Raje preveč kot premalo, da se reč ne bi v kritičnem trenutku zlomila. Nato sem se še sam podal v hrib. Že od daleč sem videl Teo, ki je zamišljeno stala pred ...

Tehnični izraz je raztrganina realnosti. V resnici pa je videti kot migetanje, ki ga ob vročih dneh vidiš na cesti. Pojma nisem imel, kaj bi povzročilo to, še v šoli smo jih omenjali kot izjemno redke naravne fenomene. Da bi se prikazal naključno, ravno na risu, ki je ločeval vesno od ostalega sveta, bi bilo preveč neverjetno. Kar sem tudi izrazil na glas. Tea je samo pokimala.

“Vendar ... Kaj potemtakem?”

Zazrla se mi je v oči in presenečeno sem ugotovil, da v njih vidim ... strah?

“Ne ... vem,” je končno izdavila. “Nekaj, kar ne sodi v postroj tega sveta. Drugače bi morala vedeti!”

“Bo morda vedela Morana?”

“Že ve. In pravi, da to ni najin problem. Midva morava poskrbeti za vesno.”

“Kar se mene tiče, sem pripravljen,” sem dejal in ji pokazal leskovo butaro. Pletenje mi je vzelo le nekaj minut in uroki so ris držali trdno skupaj.

“Torej, kako jo bova privabila?”

“Jaz sem vaba. Vesne hudo sovražijo umiranje, še posebej tam, kjer domujejo. Malo herbicidnega delovanja bi jo moralo prignati skorajda v trenutku. Ti bodi samo pozoren na krehanje, kot bi bil nekdo na smrt prehlajen. Ko ga boš zaslišal, vrzi ris in to je to.”

“In sence?”

“Ah, jasno. Sence so edine, ki lahko ponesejo ris preko, v domeno. Ujeta vesna bo morala z njimi. Potem ga bodo na notranji strani odprle.”

“Kako boš pa prišla ven ti?”

Pogledala me je postrani.

“Si že videl ris, ki bi ujel smrt? Nehaj govoriti neumnosti, Čas je.”

Njena pobalinska podoba je zbledela, zamenjal jo je dih neskončnega mraza. Okoli nje se je pričel širiti krog, v katerem je vse, kar je bilo zelenega, preprosto nehalo obstajati. V tem trenutku sem se je prav prvinsko zbal. Njen trik pa je očitno nekemu drugemu bitju porodil prvinsko jezo, kajti zaslišal se je hreščeč zvok, istočasno poln bolečine in besa.

Po pobočju je zavel topel veter, ki se je iz trenutka v trenutek krepil – in pridobival na vročini. Presenečen sem ugotovil, da se na Teinem čelu pojavljajo potne kaplje. Mimo mene je šinilo nekaj vročega, tako vročega, da se je leska pričela smoditi. Vrgel sem ris, ki je skorajda v istem trenutku vzplamtel. Ognjena postava je naredila nekaj in Tea je padla kot pokošena. V paniki sem pozabil na sence, pozabil na vse drugo. Že sem se obračal, da bi zbežal, ko me je ustavil glas.

“OGENJ PREŽENE ZIMO. A ZIMA LAHKO UGASNE OGENJ.”

“Morana?”

“OPEKLINE HLADIMO, MAR NE?”

Vrgel sem se ob ris in vso težo Zime s svojih ramen prelil vanj. Zamrznil je v trenutku in z njim ognjena postava, ki se je spremenila v ledeno skulpturo. Ta je predstavljala čedno, morda malce obilnejšo žensko, ki pa je imela obraz spačen v grdo pokveko.

“To ... ni ... vesna...” je stežka izdavila Tea. Skočil sem k njej, a je tam že bila druga, ponosnejša postava.

“Ne, ni. Je pa bila, nekoč” je dejala kraljica zime. Nato se je obrnila k meni.

“Dobro si opravil. A drugič ne odlašaj. Morda ne bom imela časa, da bi ti bila varuška.” Nato je še šepnila Tei nekaj na uho in izginila. Vprašujoče sem jo pogledal.

“Spomnila me je na knjigo,” je obupano rekla.

“Jebeš knjigo!” sem zarohnel. “Kaj je bilo to???”

“Še vedno pravi, da ni najin problem. In nočeva, da bi to postal.”

Quattro


POPOLNOMA RAZUMLJIVO JE, DA MI VSI ZAVIDATE.

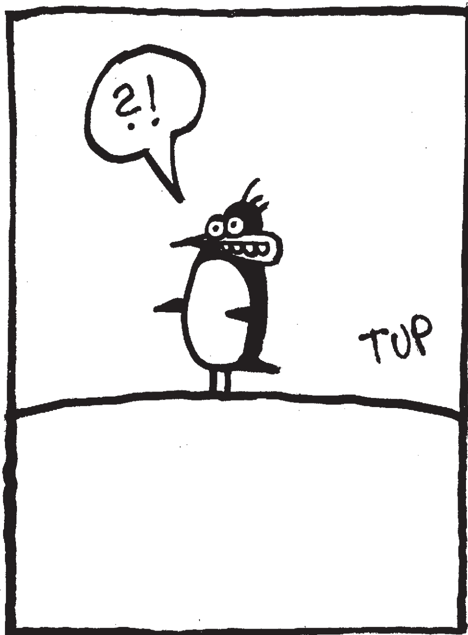

JAZ SEM NAVSEZADNJE ZASEKAMOŽ, MENI CEL SVET ZAVIDA. ALI JE NA SVETU SPLOH KAJ BOLJŠEGA OD BITI JAZ? SEVEDA NE.


TAKO. Z RAZLAGANJEM TEMELJNIH RESNIC EKSISTENCE IN METAFIZIKE SEM ZA LETOS ZAKLJUČIL, ČETUDI JE RESDA ŠELE JANUAR. ZDAJ BOM MALO POČIVAL ...
P.B. 2015


... NA TEJ MOJI PLAVAJOČI BLAZINI, V TEM MOJEM BAZENU, NA TEJ MOJI LUKSUZNI JAHTI ...


... PLAVAJOČI V ŠE VEČJEM BAZENU, ŠE VEČJE, ŠE BOLJ LUKSUZNE IN SEVEDA PRAV TAKO MOJE JAHTE ...


... IN POTEM ŠE PETKRAT TAKO. SEDEM JAHT S SEDMIMI BAZENI, ENA NA DRUGI, VSE LUKSUZNE, VSE MOJE, SEDEM NJIH IN SAMO EN JAZ, SAMO EN ZASEKAMOŽ, KI MU CEL SVET VSE TO ZAVIDA ... MMM, DA, DA ...


?!
TUP


HEJ, PREKLETI NEMARNI NOREC, PAZI, KAKO ŠOFIRAŠ S TEMI SEDMERIMI BARKAČAMI, MOJO LEDENO GORO SI POPRASKAL!!!
ALI TI SPLOH VEŠ KDO SEM JAZ, ALI SE SPLOH ZAVEDAŠ?

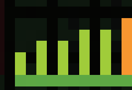

OH, NE, POPOLNOMA SEM UNIČEN, KAKO NEKI BOM ZDAJ ZBRAL SREDSTVA ZA OPERACIJO?!
OPERACIJO!



ROBOTI HOCEJO NASE SLUZBE!







HEAT

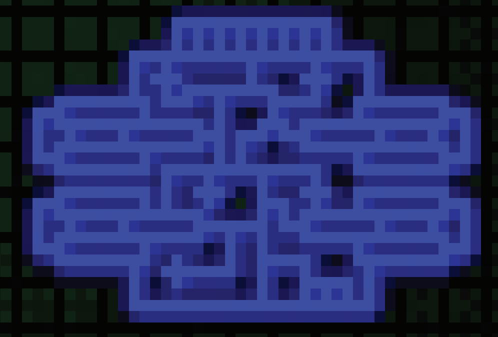
OVERLOAD

ENERGY SETTING

LOW HIGH

HARDWARES			
INFRARED	V1	SHIELD	V1
TARGET INFO	V1	DATA READER	V1
360 VIEW	V1	LANTERN	V1
AIM	V1	FULLSCREEN	V1
HUD	V1	ENVIRO-SUIT	V1
BIOSCAN	V1	BOOSTER	V1
NAV UNIT	V1	JUMP JET	V1

AIM ENHANCEMENT HARDWARE

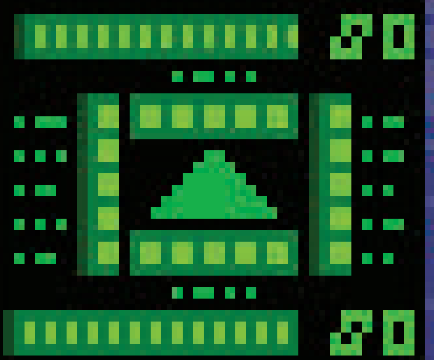


INACTIVE

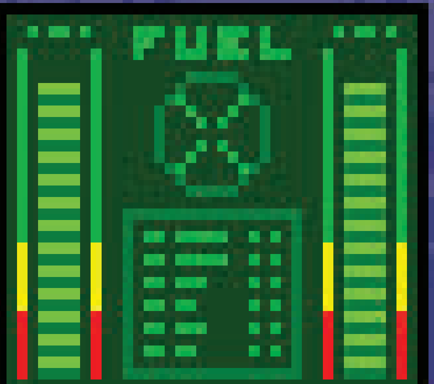
Joker

SET 220

KPS 219



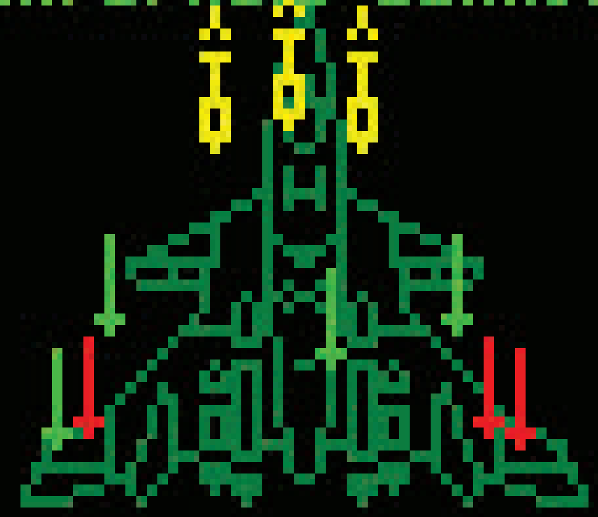




WEAPON DISPLAY

Weapon:Mace

Gun:Particle cannon



AUTO TARGETTING

Target: Sabre

Range : 795 m

